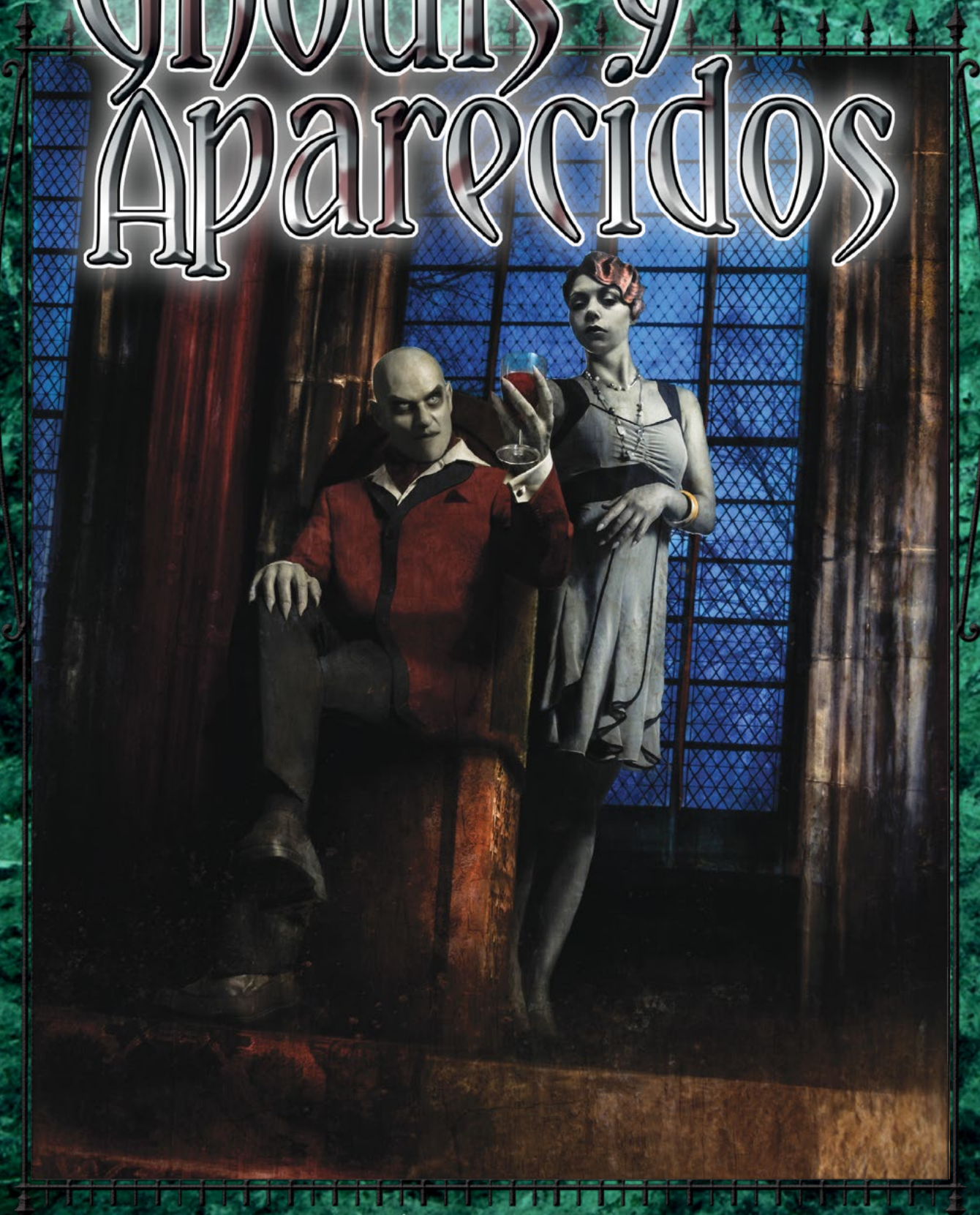


Ghouls y Aparecidos



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO
VAMPIRO
LA MASCARADA

Ghouls y Aparecidos



EDICIÓN 20º ANIVERSARIO
VAMPIRO
LA MASCARADA

Créditos

Autores: Jason Andrew, Bill Bodden, Jennifer Coy, Dhau-nae De Vir, Matt M McElroy, Karen Needham, Andrew Peregrine, Matthew Sanderson y Monica Valentinelli.

Desarrollador: Matt M. McElroy.

Desarrollador de la línea: Eddy Webb.

Editora: Monica Valentinelli.

Director creativo: Richard Thomas.

Director artístico y diseñador de la portada: Mike Chaney.

Maquetación y composición tipográfica: Charles Wright.

Ilustraciones: Mark Kelly, Aaron Riley, Andrew Trabbold, Rachel Kahn, Kieran Yanner, Borja Puig Linares, Vince Locke, Lawrence Van Der Mewe y Glen Osterberger.

Agradecimientos especiales

Ronni “Adicción” Radner y Ethan “Fatal” Skemp por la inspiración y las ideas de libros previos sobre los Ghouls.

Rich “Así que, ¿dónde está el libro?” Thomas por mantener al equipo concentrado.

Eddy “Sé un buen perro” Webb por los consejos y el apoyo.

Bill “Chopper” Bodden por escribir los detalles sobre Madison en Anarquistas Liberados.

Meredith “NO soy un teleñeco” Gerber por protestar demasiado.

Y por último, a los asistentes al panel de esbozado en vivo de **V20 Ghouls** por sus grandes ideas y entusiasmo.

Edición en Español

Coordinador de la línea: Héctor Gómez Herrero.

Traductores: Héctor Gómez Herrero, Xavier Quero, David Paredes Mata.

Correctora: Alejandra “Argétea” González.

Maquetador: Marcos Manuel “EnOCH” Peral Villaverde

Publicado por: Nosolorol Ediciones
c/ Ocaña 32, 28047 Madrid



© 2018 White Wolf Entertainment AB. Todos los derechos reservados. La reproducción sin el permiso escrito de la editorial está expresamente prohibida, salvo para la elaboración de reseñas y las hojas de personaje en blanco, que pueden ser reproducidas solo para uso personal. White Wolf, Vampiro, Mundo de Tinieblas, Vampiro: La Mascarada, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Mago: La Ascensión y Sistema Narrativo son marcas comerciales registradas de White Wolf Entertainment AB.

Todos los derechos reservados. Todos los personajes, nombres, lugares y texto del presente documento son propiedad de White Wolf Entertainment AB.

Este libro hace uso de lo sobrenatural para ambientaciones, personajes y temas. Todos los elementos místicos y sobrenaturales son ficticios y están destinados únicamente a propósitos lúdicos. Este libro contiene material explícito. Se recomienda sólo para lectores adultos.

Visita White Wolf online en <http://www.white-wolf.com>.

Visita Onyx Path online en <http://www.theonyxpath.com>.

Visita Biblioteca Oscura online en <http://www.bibliotecaoscura.com>.

Visita Nosolorol online en <http://www.nosolorol.com>.

Ghouls y Aparecidos

Introducción

Tema y atmósfera

¿Qué hay en este libro?

Léxico

Material de referencia

Capítulo Uno: La Sangre es Vida

Entre el día y la noche

Liberado de las cadenas

Encontrando la verdad en el mito

Una era de servicio

Estatus fluctuante a través del tiempo

Sociedades en desarrollo y cambios forzados

No-muerto inmortal busca asistente

Sirviente

Protector

Socialite

Compañero

Reclutando candidatos Ghoul

Bailar con el demonio

La vida con el amo

Tipos de Domitores

Personal

Impersonal

Las cuatro edades del Ghoul

Ghouls jóvenes

Ghouls experimentados

Ghouls Antiguos

Ghouls Ancianos

7

9

9

10

10

13

13

14

15

16

16

18

19

19

20

21

22

23

24

27

28

28

28

29

29

29

30

30

Nacidos en la Sangre

La promesa del Abrazo

Capítulo Dos:

Ser Ghoul, Vínculo de Sangre y Sistemas 33

Sangre embriagadora

Vínculos de Sangre y Ghouls

Sistemas de Vínculos de Sangre

Asegurar el Vínculo

Romper el Vínculo

La condición del Ghoul

Sangre Maldita

Ghouls independientes y la Sangre

Sistemas Ghoul

Disciplinas

Envejecimiento

Curación

Frenesí

Debilidades de Clan

Sobrealimentación

Abstinencia

Humanidad

Sendas de Iluminación

Capítulo Tres:

Ghouls de Clan y Organizaciones 47

La Camarilla

El Sabbat

El Movimiento Anarquista

Otras Sectas

30

31

33

33

35

36

36

37

37

38

39

40

40

41

42

42

42

43

43

45

45

47

47

49

50

51

Inconnu	51	Paso Tres: Selecciona Habilidades	118
Tal'Mahe'Ra	51	Paso Cuatro: Selecciona Ventajas	119
Liga Oradea	52	Límites de Disciplinas revisados	120
Ashirra	52	Paquete de Disciplina opcional:	
Assamitas	54	Tras los pasos del amo	120
Brujah	56	Aparecidos y Disciplinas de familia	121
Gangrel	58	Trasfondos	121
Giovanni	60	Virtudes	125
Lasombra	62	Paso Cinco: Toques finales	125
Malkavian	64	Nuevos Méritos y Defectos	125
Nosferatu	66	Mentales	126
Ravnos	68	Sociales	129
Seguidores de Set	70	Físicos	134
Toreador	72	Sobrenaturales	137
Tremere	74	De recursos	139
Tzimisce	76	Reservas de Sangre de Ghoul	140
Ventruue	78	Reglas opcionales para puntos de Sangre	140
Organizaciones Ghoul	80	Capítulo Seis: Narración	143
Discípulos de Set	80	Empezando	143
Garras de la Rabia Negra	80	Temas y ambiente	143
Los Indómitos	81	Gestionar Ghouls	144
Sacramento de Caín	81	Personalizar a los antagonistas	145
Los Sanguinarios	82	Motiva la cooperación	145
Sociedad Histórica Arcana	82	Usar el interludio	146
Otras organizaciones	83	Intenta usar presagios	146
Capítulo Cuatro:		Semillas de historias	146
Aparecidos y sus familias	85	Ghouls como defensores	147
Victoria y muerte	85	Alimentado por ganchos argumentales	148
Fin de una era dorada	86	Ghouls como candidatos al Abrazo	149
Los que sobrevivieron	88	Superar obstáculos	149
Bratovich, los depravados sin un céntimo	89	Ghouls, etiqueta y estatus	151
D'Habi, los sufridores eternos	91	Diseñando protocolos	151
Ducheski, los reparadores obsesionados	93	Tratando el abuso	151
Enrathi, los viles esclavitas	95	Introducir horror corporal	152
Grimaldi, los rebeldes reservados	97	Usar Vicisitud	153
Hermanidad Kairuán, la familia fracturada	99	Vínculos de Sangre y Disciplinas	154
Obertus, los eruditos solitarios	101	Ghouls independientes	154
Oprichniki, los mercenarios codiciosos	103	Ghouls cazando amos	155
Rafastio, las orgullosas brujas	105	Ghouls como antagonistas	155
Rossellini, los "Hermanos Pequeños"	107	Tipos de crónicas	156
Sirvientes de Anushin-Rawan, los Elegidos	109	Camarilla	156
Zantosa, los hedonistas mezquinos	111	Sabbat	157
Otras familias	113	Anarquistas	158
Capítulo Cinco: Creación de Personajes	115	Aparecidos y sus familias	158
Proceso de Creación de Personaje	115	Organizaciones Ghoul	158
Paso Uno: Concepto de Personaje	115	Resolución de problemas	159
Paso Dos: Selecciona Atributos	118	Usar guías de crónica	159
		Paso Uno: Elige un tema y un ambiente	159

<i>Paso Dos:</i>		<i>Elegir Poderes</i>	170
<i>Concibe un resumen de la crónica y un título</i>	160	<i>Reserva de Sangre</i>	170
<i>Paso Tres: Identifica Conceptos de personaje</i>	160	<i>Gestionar enjambres</i>	171
<i>Paso Cuatro: Establece metas y motivaciones</i>	160	Bestiario Ghoul	172
<i>Paso Cinco: Determina las limitaciones</i>	161	<i>Aves</i>	172
Apéndice I: Galería de Ghouls	162	<i>Caimán o Cocodrilo</i>	172
<i>Manitas</i>	162	<i>Grandes felinos</i>	173
<i>Propietario de librería</i>	163	<i>Lobos</i>	173
<i>Asesino en serie</i>	164	<i>Murciélagos</i>	174
<i>Cebo</i>	165	<i>Oso</i>	174
<i>Agente libre</i>	166	<i>Ratas</i>	174
<i>Mensajero</i>	167	<i>Sabuesos</i>	175
<i>Directora de fondo fiduciario</i>	168	<i>Serpientes</i>	175
		<i>Simio o gorila</i>	176
Apéndice II:		Creaciones monstruosas	176
Animales Ghoul y Creaciones Monstruosas	169	<i>Szlachta</i>	177
<i>Uso de Animalismo y Ghouls</i>	170	<i>Vozhd</i>	179





Introducción

«La fuerza del vampiro es que la gente no creerá en él.»

— Garrett Fort, autor y guionista estadounidense

La Sangre de un vampiro es poderosa y está maldita. Hace incontables siglos, los vampiros descubrieron que, alimentando con su Sangre a sus siervos mortales, podían garantizarles cierto grado de su poder. Tras un único sorbo de Vitae, los Ghouls adquirirían fuerza sobrenatural, una vida prolongada y acceso a las Disciplinas. Además, los Ghouls mantenían la habilidad de caminar bajo el Sol, lo que garantizaba a sus amos un mayor alcance en el mundo de los mortales. Aun así, como todos los vampiros saben, aunque la Sangre porta muchos dones oscuros, exige un precio elevado. Todos los Ghouls sufren una forma menor de la Bestia, una terrible Ansia que los consume, una forma menor de las Debilidades de Clan presentes en la Sangre de sus Amos. Cuanto más tiempo se alimenten de Sangre, más en peligro están de perderse a sí mismos y su humanidad, a menos que resistan y luchen tanto por su salud mental como por su libertad.

Los Ghouls son un fenómeno único entre los vampiros, aunque los Aparecidos, que producen Vitae de forma natural, son aún más raros. Ambos, de todas formas, son valiosos porque pueden caminar durante las horas de luz diurna y servir a sus amos de noche. Algunos pueden afirmar que los Ghouls disfrutan lo mejor que ambos mundos pueden ofrecer. Otros dicen que han olvidado lo que significa ser humano y no pueden ser redimidos. Los propios Ghouls suelen sentir que están en un estado de limbo, incapaces de ser verdaderamente aceptados por los vampiros hasta

Aquéllos que sirven

En suplementos previos de **Vampiro**, como **Ghouls: Adicción Fatal** y **Señor y Vasallo**, se examinaron las vidas de los sirvientes de los vampiros de diversas maneras. Los Aparecidos, que también aparecen en este libro, también pueden encontrarse en la **Guía del Sabbat** y otros suplementos relacionados. Estos libros previos se han usado como material de referencia para **Ghouls y Aparecidos**, y te animamos a que les eches un vistazo para usarlos en tus crónicas.

Además, el foco de **Ghouls y Aparecidos** es ampliar el material presentado entre las páginas 496-506 del V20. Parte del material aquí presentado ofrece una visión alternativa de aquéllos que sirven a los vampiros respecto a lo publicado previamente. Éste es un esfuerzo intencionado de proveerte de más opciones para personalizar Ghouls y Aparecidos para tus propias historias de **Mundo de Tinieblas**.



que sean Abrazados, y aun así forzados a abandonar sus vidas originales de forma indefinida.

Una vez que un humano ha probado la Vitae y se ha transformado en un Ghoul, la mayoría de vampiros cree que el mortal ha cambiado y es incapaz de olvidarlos a ellos o la Sangre. De hecho, suelen ser pocos los que quieren, ya que son intoxicados por el poder y el potencial que la Sangre les puede ofrecer. Sin embargo, pese a esto, la mayoría de Ghouls está a merced de sus amos.

Aunque algunos los ven como una fuerza necesaria y controlable, otros consideran a los Ghouls rupturas de la Mascarada andantes que tienen potencial para poner en peligro a los vampiros por todo el mundo. Independientemente del Clan o de la Secta, muchos amos temen qué podría pasar si capturasen a un Ghoul y examinasen su Sangre, mientras que a otros les asquea dar más poder a sus sirvientes. Por consiguiente, los castigos a los Ghouls suelen ser severos y ocasionalmente resultan en muerte.

En realidad, aunque los vampiros son paranoicos e hipócritas, siempre han usado Ghouls para ejercer su voluntad, independientemente del Clan, Secta o Línea de Sangre. No pueden, no obstante, coincidir en quién genera mejores Ghouls o por qué, así que hay multitud de factores que afectan a la elección de candidato por parte del Domitor y frecuentemente estas opiniones están conformadas por las ideologías de su Clan y su Secta. Aunque, a veces, estas doctrinas pueden chocar y el Ghoul se queda atrapado en medio, siendo empujado en ambas direcciones hasta que el amo decide cómo proceder.

Para algunos Ghouls, servir a un vampiro puede ser la cosa más exigente que han hecho jamás. Otros, sin embargo, se sienten atraídos por la Sangre o tentados por la promesa de riquezas y una esperanza de vida extendida y el Abrazo. Satisfechos con la idea de que algún día serán los iguales de sus amos, estos Ghouls se establecen en roles que interpretan solicitamente durante años o, en raras ocasiones, siglos. Como en la vida, no todos los Ghouls y Aparecidos son igual de obedientes ni responden a la Sangre de la misma manera. Aun así, el poder que les ofrece su condición, especialmente cuando se combina con la influencia del Vínculo de Sangre, suele asegurarles su lugar al lado de su amo.

Este libro examina qué significa ser un Ghoul y un Aparecido, qué roles poseen estos bendecidos (y malditos) individuos en **Vampiro: La Mascarada**, y cómo su punto de vista ofrece nuevas perspectivas de la naturaleza de la Sangre y la condición vampírica.

En este suplemento, Ghouls y Aparecidos ya no son siervos adictos a la Sangre que se acobardan en las sombras. Son una fuerza a tener en cuenta y no sólo por ser responsables de mantener a sus amos alimentados y a salvo. Es más, **Ghouls y Aparecidos** también busca resaltar cómo unos y otros pueden ser tan interesantes y divertidos de interpretar como sus amos.

Tema y atmósfera

En su núcleo, el tema principal en **Ghouls y Aparecidos** es la *devoción*. Por definición, Ghouls y Aparecidos son alimentados con Sangre y creados para servir a sus amos en diversos grados. No obstante, su voluntad de hacerlo suele ser irrelevante, ya que muchos Ghouls descubren que su devoción está garantizada por los místicos grilletes del Vínculo de Sangre. Visto por muchos como una terrible maldición que infligir sobre cualquiera, humano o vampiro, los Ghouls Vinculados sufren su influencia de forma específica, puesto que sus sentimientos se retuercen. Algunos Ghouls creen estar enamorados de sus amos y que morirían por ellos. Otros, sin embargo, creen que sus Domitores son merecedores de su respeto y devoción y harían cualquier cosa por cumplir sus deseos. ¿Cómo entran en conflicto estos sentimientos con el sentido de identidad del Ghoul? ¿Qué pasa cuando sus amos ponen a prueba los límites de su devoción? ¿Se enfrentarán o tratarán de resistirse? ¿O quizá aceptarán su destino a cambio de otro trago de dulce Sangre?

Aunque son menos comunes, los Ghouls que no están Vinculados también luchan con devoción, aunque de forma diferente. Frecuentemente, estos Ghouls operan independientemente y están dados a la fuga. Para seguir siendo Ghouls, deben subsistir con Sangre vampírica y suelen lidiar con su adicción a ella. Para superar estas dificultades, muchos Ghouls independientes están obsesionados con una causa, incluso si ésta es ellos mismos. Su devoción podría manifestarse de una forma egoísta, como prometer sus servicios a vampiros a cambio de lo que necesiten para sobrevivir. Otros Ghouls independientes podrían entrar en una organización Ghoul, como los Indómitos, para mantenerse libres y romper las cadenas de servidumbre de otros. ¿Qué podrían llegar a hacer los Ghouls a fin de asegurar su libertad? ¿Cómo se alimentan y se aseguran de permanecer libres de la influencia del Vínculo de Sangre?

Los Aparecidos, que producen Vitae de forma natural, pueden estar o no Vinculados, pero todos ellos lidian con la devoción en diversos grados, ya que rara vez actúan por voluntad propia sin la participación de su familia (o Clan patrón). Peor aún, los Aparecidos suelen luchar entre cumplir sus deberes para con sus familias, Domitores y ellos mismos.

La atmósfera en **Ghouls y Aparecidos** es una de *horror personal*. Los horrores a los que se enfrentan Ghouls y Aparecidos pueden adoptar muchas formas, ya que, pese a la Vitae que fluye por sus venas, aún son humanos. La mayoría de Ghouls y Aparecidos necesitan comer y dormir, incluso si sus amos no lo hacen, a menos que hayan sobrevivido tanto que subsistan gracias a la Sangre.

Frecuentemente, los vampiros olvidan que sus sirvientes son, de hecho, mortales. Muchos de los Condenados no

entienden por qué un Ghoul puede retroceder ante la visión de salpicones de sangre o por qué un Aparecido se estremece en presencia de un Demonio moldeando la carne de un compañero Ghoul. Otros vampiros tienen más cuidado de tratar a sus Ghouls mejor que a la mayoría por miedo a que se les acuse de una ruptura de la Mascarada. A unos pocos, sin embargo, no les importa a qué o a quién hieren, ya que los mortales están por debajo ellos y están hechos para servir.

Aquellos Ghouls que sufren abusos o son tratados como esclavos experimentan horrores mucho mayores que los que no, pero a menudo no son víctimas de forma indefinida. De hecho, los Ghouls maltratados pueden sentir una ardiente pasión por la rebelión similar a los fuegos que prendieron la Revuelta Anarquista hace siglos y se ven obligados a escapar.

La atmósfera del horror personal es diferente para cada Ghoul y adopta la forma de su amo. Los horrores que experimenta se vuelven cada vez más difíciles de afrontar, ya que un Ghoul recién creado podría no darse cuenta de que la Sangre no da vida, sino que acarrea la maldición definitiva: la condenación. ¿Cómo lo hacen los Ghouls ante el conocimiento de que son adictos a la Sangre y están Condenados por ello? ¿Qué esperanzas y sueños se han visto truncados porque ahora han quedado comprometidos a servir a un vampiro? ¿Cómo responden cuando se les pide que realicen trabajos que les repugnan u horrorizan? Si un Ghoul es capaz de ignorar sus miedos, ¿qué ocurre cuando no puede evitarlos más? ¿Se quitará la vida o seguirá viviendo anhelando otro trago de Sangre o la promesa del Abrazo?

¿Qué hay en este libro?

Ghouls y Aparecidos presenta a los jugadores y Narradores la oportunidad de explorar qué significa ser un Ghoul o un Aparecido en **Vampiro: La Mascarada**. Este libro asume que los personajes de los jugadores son principalmente Ghouls y, como tal, ofrece sugerencias para sistemas y ambientaciones para darles mayor margen de acción del que normalmente tienen.

Capítulo Uno: La Sangre es Vida aborda a los Ghouls en el contexto de **Vampiro: La Mascarada** explorando su historia, edades, usos y relaciones con sus Domitores. Además, también detalla cómo, cuándo y por qué un vampiro recluta a un candidato.

Capítulo Dos: Ser Ghoul, Vínculos de Sangre y Sistemas explora la adictiva naturaleza de la Sangre vampírica, el Vínculo de Sangre y la naturaleza de Ghouls y Aparecidos. También incluye sistemas actualizados que gobiernan los Vínculos de Sangre, de Ghouls y de Aparecidos, junto con sugerencias para reglas opcionales.

Capítulo Tres: Ghouls de Clanes y Organizaciones comienza analizando cómo perciben las Sectas a los Ghouls. Continúa con la visión específica de cada Clan respecto a los Ghouls, junto con sus usos y descripciones sobre cómo les afecta la Debilidad de Clan. Por último, se presenta una lista de organizaciones comunes e infrecuentes de Ghouls, describiendo qué tipo de Ghoul podría acceder a ellas y cuál es su propósito.

Capítulo Cuatro: Aparecidos y sus Familias está específicamente orientado a abordar la historia de los Aparecidos y sus familias. Se explican en detalle las familias de Aparecidos supervivientes, junto con rumores sobre qué aspiran conseguir ellos (o su Clan patrón) en las noches actuales.

Capítulo Cinco: Creación de Personajes define una guía expandida de creación de personajes Ghouls o Aparecidos. Este capítulo incluye un ejemplo extendido, así como nuevos Trasfondos, Méritos, Defectos y sistemas de reglas opcionales para Disciplinas, reservas de Sangre, etc.

Capítulo Seis: Narración ofrece consejos para Narradores que deseen hacer una crónica que implique a Ghouls o Aparecidos. Las recomendaciones incorporan soluciones, diversos ganchos argumentales y estructuras de crónicas, consejos sobre el manejo de escenas tensas y la introducción de la guía de la crónica.

Apéndice I: Galería de Ghouls enumera una serie de personajes pregenerados. Estos Aparecidos y Ghouls son plantillas preparadas para ser usadas por el Narrador o servir de inspiración a los jugadores cuando creen sus propios personajes.

Apéndice II: Animales Ghouls y Criaturas Monstruosas abarca diferentes tipos de animales Ghoul, sus usos y los rara vez vistos Szlachta y Vohzd.

Léxico

Aparecido: Un miembro de una familia que ha sido mágicamente alterada y criada para producir Vitae.

Beso, el: Beber sangre, especialmente de un mortal. El Beso crea una sensación de éxtasis en aquéllos que lo reciben.

Beso del Aspirante, el: La alimentación ceremonial de Sangre Giovanni para crear un Ghoul de un miembro de las familias Giovanni.

criado: Un humano que sirve a un amo vampírico. Este término es casi arcaico, y se refiere a un tiempo en el que los vampiros tenían grandes séquitos de siervos mortales como parte de sus haciendas.

Domitor: El amo de un Ghoul, que lo alimenta con su Sangre y le da órdenes.

esclavo: Un vampiro bajo los efectos de un Vínculo de Sangre tras haber bebido tres veces Sangre de otro Vástago.

Ghoul: Un esbirro creado dando un poco de Sangre vampírica a un mortal sin quitarle su sangre primero (lo que crearía un vampiro en su lugar).

marioneta de sangre: Un mortal que libremente da su sangre a un vampiro. La mayoría de marionetas de sangre adquieren una perversa satisfacción del Beso y buscan activamente vampiros que quieran tomar su sangre.

reinante: Un vampiro que tiene un Vínculo de Sangre sobre otro.

sudra: (también “shudra”) la casta más baja de los Ravnos, compuesta por Ghouls y siervos mortales.

Szlachta: Soldados, espías, guardaespaldas y protectores del Clan Tzimisce. Modificados para servir, estos Ghouls son duros, inteligentes y mortíferos; pero les queda poca o ninguna humanidad.

vasallo: Término arcaico para sirviente.

Vinculado: Se refiere al mortal, Ghoul, Aparecido o vampiro que está bajo toda la fuerza e influencia de un Vínculo de Sangre.

Vínculo de Sangre: Un poder místico sobre otro individuo engendrado por tomar parte de la Sangre de un vampiro concreto en tres ocasiones; aceptar la Sangre de un vampiro es un reconocimiento de su dominio. Sin embargo, ningún individuo puede caer bajo la influencia de un Vínculo de Sangre más de una vez.

Vitae: Término arcaico para la Sangre vampírica.

Vohzd: Criaturas de carne moldeada creadas a partir de una docena (o más) de Ghouls mediante Vicisitud o rituales de Hechicería Koldúnica.

zadruga: Una antigua palabra para las familias de Aparecidos conectadas con los Tzimisce.

Material de referencia

Los Ghouls aparecen tanto en relatos de vampiros clásicos como modernos en una gran variedad de formas distintas. Con frecuencia, los Ghouls subsisten alimentándose regularmente de su amo, y están eternamente comprometidos a servir. Narradores y jugadores podrían encontrar interesante considerar revisar los siguientes ejemplos como fuentes de inspiración con respecto a los Ghouls de otros medios:

Renfield, de *Drácula* de Bram Stoker, es, de lejos, el ejemplo más conocido y popular de un Ghoul. Aunque su personaje ha sido examinado varias veces, Renfield exhibe las características clásicas de un Ghoul Vinculado: sirve

lealmente y defiende a su amo, pero también le teme, cree cualquier mentira que Drácula le cuente y pueden verse los efectos de la condenación en la forma en que se comporta. A menudo, desea Sangre y su adicción es estimulante. La serie de televisión *True Blood* (2008-2014) y *Blade* (1998), junto con sus subsiguientes películas, son también grandes fuentes de inspiración por estos aspectos de la condición del Ghoul. Ambas están llenas de familiares vampíricos y personajes adictos a la Sangre.

Por supuesto, el acuerdo entre un mortal y un ser poderoso no es exclusivo de los vampiros. La serie de televisión y películas de *Puella Magi Madoka Magica* (2011) nos cuenta la historia de unas chicas jóvenes que firman contratos con criaturas parecidas a gatos a fin de convertirse en *magical girls* y luchar contra brujas. Aún así, como los Ghouls, no conocen todos los detalles de su acuerdo, ni entienden cómo “Kyubey” se beneficia de éste... hasta que es demasiado tarde.

En la serie *Angel* (1999-2004) ciertos personajes como Lindsey MacDonald, Eve y Marcus Hamilton, que trabajan para Wolfram y Hart, conservan su voluntad, pero también están sujetos a acuerdos de carácter sobrenatural, aunque en este caso saben plenamente qué sucede si contrarian a sus

líderes. Mientras que Lindsey es adicta al poder y la venganza, Eve y Marcus son “creaciones” de Wolf, Ram y Hart, y éstos esperan que sean leales. Muchos de los empleados de la firma son, de hecho, siervos de un más alto poder infernal. Aunque tienen voluntad propia, están vinculados más allá del deber, ya que saben que si disgustan a sus directores pueden ser despedidos o asesinados. Otros personajes que están obligados o fortalecidos para servir a otros amos más poderosos incluyen a Karl Ruprecht Kroenen de *Hellboy* (2004), Caleb de la última temporada de *Buffy Cazavampiros* (2003) y Jacopo de *El Conde de Montecristo* (2002).

En los ejemplos previamente mencionados los personajes son imperfectos, pero deben servir a un poder superior o ceder a su adicción. Cada personaje, sin embargo, tiene una personalidad bien definida que los hace importantes en la historia en la que están, incluso cuando se juntan en grupos para trabajar para una maligna firma de abogados o luchar contra brujas. A pesar de caer bajo la influencia de una poderosa entidad, no son “extras” o “papeles secundarios”, sino personajes en toda regla por derecho propio y tan importantes para la historia como los protagonistas o antagonistas a los que sirven; justo como los Ghouls y Aparecidos con sus amos en V20.





Capítulo Uno: La Sangre es Vida

«La condición del vampiro nos es conocida. La fragilidad de los mortales tampoco guarda secretos para nosotros. Los únicos misterios de la ciencia que nos quedan por resolver son los misterios de la Sangre y sus efectos en los Ghouls.»

— Dr. Douglas Netchurch, investigador Malkavian

La noche en la que te encuentras a un vampiro tu vida cambia para siempre. Tanto si eliges ser el asistente de un inmortal como si te ves forzado a la servidumbre, tu antigua vida, tu vida *mortal*, desaparece en el minuto en el que te conviertes en Ghoul. A cambio de abandonar a tus amigos, familia y amante, se te concede Sangre vampírica que te garantiza una cuasi inmortalidad y mejora tus habilidades físicas. La dulce y adictiva Sangre que corre a través de tus venas también ha alterado tu mente, llenándote de confianza y certeza a diferencia de cualquier otra cosa que hayas sentido. No puedes imaginar cómo era la vida antes de probar la Sangre de tu amo y temes qué podría pasar si dejases de servirle. ¿Volverías a tu aburrido trabajo? ¿Tus monótonos amigos? ¿O buscarías rápidamente a un nuevo amo?

Tu Domitor no sólo te ha cambiado físicamente, ha abierto tus ojos a la realidad: que tu existencia humana no es lo que pensabas que era. Eres un leve destello de luz en un Mundo de Tinieblas ocupado por criaturas de leyenda y pesadilla, como tu amo. Aunque la Sangre te hace sentir como si tu llama fuese más brillante, cumplir con los deseos de tu amo es peligroso e impredecible. Necesitarás ser listo si esperas sobrevivir entre seres míticos como los vampiros y sus enemigos. Si eres espabilado, aprenderás rápidamente que no eres más que una pieza en un tablero de ajedrez eterno manipulado por vampiros más fuertes y poderosos de lo que tú jamás serás.

Pero, a pesar de los caprichos y deseos de tu amo, aún tienes una elección. Tienes muchos dones a tu disposición,

aunque no te hayas dado cuenta. ¿Seguirás siendo un peón o demostrarás ser un caballo?

Entre el día y la noche

«Un Ghoul es un irremplazable mal necesario.»

— Lilavati Chandraka, antiguo Primogénito Toreador de Bangalore

Ser un Ghoul es ser el sirviente de un vampiro. Sin embargo, a pesar de los rumores comprobados de que algunos vampiros no tratan bien a sus Ghouls, la mayoría de Ghouls son cultivados para convertirse en compañeros de confianza, agentes, consejeros, gerentes y guardaespaldas. Algunos vasallos son entrenados para convertirse en asesinos o espías altamente cualificados, y unos pocos incluso encuentran una forma de ser independientes de su amo, para consternación de su Domitor. Por otro lado, las criaturas llamadas “Aparecidos” se encuentran en una posición muy diferente, ya que su voluntad a menudo está sujeta a las demandas de su familia estrecha de miras, así como a las de sus progenitores y su Clan.

¿Pero qué es exactamente un Ghoul? En realidad es una pregunta más difícil de contestar de lo que podrías imaginar, ya que hay diferentes tipos de Ghouls. En un nivel físico, todos los Ghouls fueron alguna vez mortales. Después de que un humano (o animal) beba la Sangre de un vampiro

por primera vez, se convierte en Ghoul. Mientras que la Sangre esté en su sistema, su cuerpo no envejecerá de forma normal, pero aún se le puede matar como a cualquier otro mortal. La Sangre garantiza una fuerza mejorada a todos los Ghouls y algunos podrían conseguir habilidades o maldiciones sobrenaturales adicionales que están ligadas a la Sangre de su Domitor. Sin embargo, para que los Ghouls ganen los beneficios de los poderes de la Sangre de sus amos requieren de alimentación regular. Esta Vitae no tiene por qué proceder del mismo vampiro, pero generalmente lo hace si el Domitor desea forjar un fuerte Vínculo con su vasallo. Los efectos de la Sangre vampírica en el cuerpo de un Ghoul tienden a fortalecerse con el tiempo. Para más información sobre Ghouls y envejecimiento, ver **pág. 41**.

La mayoría, si no todos, los Ghouls son leales a sus amos debido a los efectos del Vínculo de Sangre y la adictiva naturaleza de la Sangre. A menudo, el primer trago de Vitae es suficiente para enganchar a un Ghoul recién creado. Sin embargo, después del tercer trago de la Sangre del mismo vampiro, queda sujeto a un Vínculo de Sangre. Esta poderosa dominación emocional fuerza de forma efectiva al Ghoul a enamorarse de su Domitor. Aquéllos sujetos a un Vínculo de Sangre son incapaces de desobedecer las órdenes de sus amos y, pese a que no hay garantías de que siempre funcione perfectamente, muchos Ghouls hacen lo que les dicen ya se opongan intelectualmente o no a las órdenes de su amo. Con independencia del vampiro del que reciba Sangre el Ghoul, todos los Ghouls son adictos a ella y harán cualquier cosa por conseguirla.

Para poder romper el Vínculo de Sangre, el amo del Ghoul debe morir. Aunque hay otras formas de cortar el vínculo, muchos Ghouls no poseen los medios para hacerlo, por lo tanto es extremadamente difícil romper el Vínculo de Sangre después de que se haya asegurado. Después de todo, la muerte del Domitor es algo que el Ghoul debería hacer todo lo posible por evitar.

Aunque la Sangre es adictiva y el Vínculo de Sangre es fuerte, hay muchos matices de la relación entre el amo y su Ghoul Vinculado que van más allá de su conexión sobrenatural. Algunos Domitores son cercanos a sus Ghouls, mientras que otros no se molestan con la pretensión de una relación y los tratan como servidores o, en raros casos, como esclavos.

Liberado de las cadenas

«Solía pensar que no había nada más fuerte que el Vínculo de Sangre hasta que me encontré un Ghoul que no tenía Domitor. Ahora lo sé: no hay nada más peligroso que una adicción a la Sangre que no puede ser saciada.»

— Nicolai Antonescu, Primogénito Tremere de Chicago

Aunque algunos Ghouls pueden sobrevivir por sí solos sin la protección de un amo, sus vidas suelen ser cortas. Todos

los Ghouls no sólo anhelan la Sangre vampírica, deben alimentarse regularmente para seguir siendo Ghouls. Así, aunque algunos venden sus servicios a vampiros oportunistas que buscan aliados temporales a cambio de su Sangre, tales Ghouls tienden a ser realmente escasos.

Los Ghouls más desesperados pueden intentar derribar a un vampiro de alta Generación por sí mismos para saciar su necesidad de Sangre. Aunque es casi imposible que un solo Ghoul pueda atrapar un vampiro y beber su Sangre, la idea de que esto *podría* pasar es preocupante, sin importar Clan, Línea de Sangre o Secta. La idea de que un Ghoul puede ser más avisado o mejor que un vampiro para tomar su Vitae por la fuerza es tan absurda como irritante para todos los vampiros, incluso para aquéllos que se preocupan poco de la Mascarada.

Por esta razón, a muy pocos Ghouls se les permite operar independientemente de un Domitor. E incluso si lo hacen, estos Ghouls solitarios no sufren los efectos del Vínculo de Sangre. En su lugar, los Ghouls independientes prueban continuamente su utilidad llevando a cabo servicios a vampiros que voluntariamente “pagan” sus favores con Sangre. A pesar de las libertades de las que disfrutaban los Ghouls independientes, los trabajos que deben llevar a cabo tienden a ser peligrosos y arriesgados, y a los vampiros no les importa si viven o mueren. Por esta razón, algunos Ghouls independientes forman grupos y colectivos a fin de protegerse a sí mismos e incrementar las posibilidades de éxito.

Por lo general, los Ghouls independientes son reprobados por la mayoría de vampiros, ya que se les considera imprevisibles y harán cualquier cosa para satisfacer su adicción. Otros vampiros no son tan tontos como para creer que todos los Ghouls independientes son libres de los efectos del Vínculo de Sangre y son escépticos ante la idea de que los así llamados Ghouls “solitarios” actúen bajo su propia voluntad. Pese al hecho de que los Ghouls independientes son considerados un “tabú”, algunos vampiros aún siguen usándolos porque no requieren un mantenimiento a largo plazo, pueden usarse en una situación de emergencia o pueden utilizarse como otra herramienta con la que confundir a sus rivales.

Pese a los beneficios de no tener un Domitor, los Ghouls solitarios tienden a ser más paranoicos que los que tienen un amo. Muchos vampiros insisten en cazar Ghouls independientes y los Cainitas del Sabbat tienden a matarlos por puro placer. Para la Camarilla, los Ghouls independientes son futuros cazadores de vampiros o potenciales rupturas de la Mascarada, independientemente de sus vidas, acciones y amos previos. Los Ghouls independientes levantan tantas sospechas que alguno incluso puede ser cazado como sospechoso principal de la muerte de su amo original.

Aunque a otros vampiros no les asusta necesariamente un Ghoul independiente, *están* preocupados del hecho de que ellos podrían entrar en Frenesí, exponerlos o drenarlos de su Vitae. Después de todo, los vampiros aniquilarían a

cualquiera que tratase de usarlos por su Sangre, especialmente a los mortales.

Si los atrapan, algunos Ghouls independientes pueden evitar su ejecución convirtiéndose en sirvientes Vinculados a otro vampiro. Éste puede ser un proceso largo, complicado y a menudo muy político. El Domitor probablemente tomaría medidas extremas para extraer los secretos de un Ghoul solitario y asegurarse de que los demás vampiros entienden que el Ghoul ya no opera independientemente. Podría incluso espiar al Ghoul antes de afianzar el Vínculo de Sangre, observando y vigilando cualquier signo de potencial traición.

Encontrando la verdad en el mito

«Vivió Matusalén ciento ochenta y siete años, y engendró a Lamec. Y vivió Matusalén, después que engendró a Lamec, setecientos ochenta y dos años, y engendró hijos e hijas. Fueron, pues, todos los días de Matusalén novecientos sesenta y nueve años; y murió.»

— Libro del Génesis, 5:25-27

Aunque la naturaleza del Ghoul actual deja poco espacio a la especulación, hay algunos vampiros que recurren a la leyenda a fin de encontrar hechos sobre cómo se crearon los primeros vasallos. Mientras que los nodistas registran la sabiduría bíblica para encontrar respuestas, esperando descubrir la historia oculta del Ghoul común buscando en la larga vida de Adán y Noé, otros vampiros dudan de la longevidad de los mitos de los mortales. Unos pocos se preguntan, por ejemplo, si Dumuzid el Pastor o el milenario Zahhak el Emperador no eran en realidad figuras mitológicas de la antigua Sumeria y Persia, sino Ghouls.

Una reivindicación habitual de los nodistas es que Caín podría haber experimentado con Vitae a fin de probar los límites de Su Maldición y el Ghoul fue un resultado inesperado. También se cree que Caín sintió que el tiempo pasado en el exilio podía ser levemente más soportable, especialmente en las primeras noches, si encontraba una compañía adecuada para el vampiro. Otros nodistas están convencidos de que los Aparecidos surgieron antes que los Ghouls. Para ellos, fue el Antediluviano Tzimisce, entre otros, quien experimentó con servidores cuidadosamente cultivados de familias mortales de la población de las primeras ciudades.

Cualquier opinión que un nodista pueda tener sobre el tema de los Ghouls está condenada a ser impopular, ya que la mayoría de vampiros sienten que documentar e investigar vasallos es una pérdida de tiempo. Aun así, eso no impide que filósofos e historiadores se pregunten si hay verdades adicionales por descubrir de la Vitae, la condición vampírica y los misterios de Caín investigando el tema. Por ejemplo, algunos piensan que tal vez todos los rumores de

avistamientos de Caín en los tiempos remotos podrían justificarse si Él creó y usó poderosos Ghouls para que actuasen como Sus dobles de cuerpo. Y, si eso es verdad, es probable que otros Ghouls de antaño pudieran existir en las noches modernas y aún podrían encontrarse evidencias de sus paraderos. ¿Es posible que un Ghoul de Zillah, Irad o Enoch aún esté esperando en las sombras para vengarse de su amo largo tiempo muerto? Si es así, ¿qué Vitae necesitarían esos Ghouls de antaño para mantenerse vivos o apartados del Frenesí? ¿Podrían aún mantenerse lúcidos después de milenios de existencia sin el respiro del Letargo?

La idea de que una desconocida y misteriosa facción de Ghouls o una poderosa y perdida familia de Aparecidos haya sobrevivido durante siglos asusta a algunos vampiros. No obstante, estos mitos podrían asustar a vampiros jóvenes, y los Antiguos hilan historias salvajes sobre los viles Enrathi o los canibales Bratovich con buenos resultados. Después de todo, hay muchas familias de Aparecidos que prosperaron tiempo atrás, en épocas como la Edad Oscura y Media, que desde entonces han caído en la depravación y la indigencia.

En realidad, es más que común que los vampiros creen que los Antediluvianos siguen planeando para vengarse de sus parientes actuales que el que unos Ghouls ancestrales hayan sobrevivido durante eras para poner en marcha los planes de sus Domitores. Aunque haya una mínima posibilidad de que esos Ghouls de antaño aún existan, no son tan comunes como muchos nodistas podrían creer. Es más que probable que la mayoría de Ghouls que caminaron sobre la tierra en tiempos de Caín se hayan convertido en polvo, ya que una vez que sus amos cayeron en Letargo o fueron asesinados probablemente serían incapaces de sobrevivir con la Sangre diluida de vampiros de Generaciones más jóvenes con los que terminarían por encontrarse.

Sin embargo, la mayoría de vampiros, son voluntariamente ignorantes acerca de la posibilidad de que esos Ghouls míticos los estén esperando o malgastan sus largas noches asegurándose de que los Ghouls actuales no traicionen a sus amos. Aunque algunos usan a sus Ghouls para exigir venganza o espiar sus enemigos, la mayoría de vampiros están más preocupados por ser golpeados por un rival implacable que por un Ghoul. Así, muchos vampiros no consideran a los Ghouls enemigos y creen que no son algo a tener en cuenta hasta que se les necesita. Los Ghouls son, a todos los efectos, tratados como sirvientes o, en ocasiones, armas que pueden ser esgrimidas. Independientemente de su edad o tiempo en servicio, nunca son tratados como colegas o iguales.

Por estas razones, cuando un Ghoul Vinculado ataca a otro vampiro, ya sea de forma directa o indirecta, la parte dañada suele culpar a su amo en lugar de al propio vasallo. Si ese Ghoul Vinculado es atrapado, dependerá de su amo castigar su desliz, incluso si él fue responsable. Sin embargo, aunque unos pocos vampiros podrían usar Ghouls para cometer asesi-

natos o desacreditar de alguna otra forma a sus enemigos, en ocasiones algunos sacrifican a sus vasallos como parte de una gran estrategia a largo plazo. Esto ha llevado a muchos vampiros de Generación alta a pensar erróneamente que los Ghouls son representaciones menores de sus Domitores. En cierta medida esto es cierto, pero suele depender de la edad del Ghoul. Así, aunque la gran mayoría de los Ghouls tienen unos pocos centenares de años o menos, si algún vampiro se encuentra con un Ghoul anciano, el vasallo debería ser tratado de forma similar a su Domitor Antediluviano, con absoluto respeto.

Una era de servicio

«Por más radical que suene, siento que hemos pasado por alto a los Ghouls cuando investigamos la historia de nuestra especie porque no valoramos su rol tanto como nuestros progenitores. Quizás entendiendo su papel en siglos pasados podríamos encontrar más evidencias de Caín y la Primera Ciudad.»

— Victorien Loyola, erudita Assamita

Vampiros, vasallos y sus criados han tenido una relación casi simbiótica desde los días de la Primera Ciudad. Se cree de forma generalizada que, al principio, los vampiros favorecían a sus esclavos mortales y servidores y eran más comunes que los vasallos, dado que el conocimiento del Vínculo de Sangre y la adictiva naturaleza de la Vitae aún no habían sido explorados o comprendidos en su totalidad en aquellos tiempos remotos. Así, los vasallos eran, en su mayor parte, mantenidos en secreto y entrenados para guardar los refugios de los vampiros de la ciudad. Estos Ghouls estaban marcados y bendecidos por sus Domitores y eran bien tratados a cambio de mantener a esos primeros amos a salvo de cualquier daño. Por desgracia, no se ha encontrado ninguna referencia que describa la naturaleza exacta del trato a los Ghouls o los favores que sus amos les concedían en tiempos de Caín. Pese al hecho de que no existen pruebas contundentes, algunos nodistas han creado sus propias teorías sobre la relación entre los Ghouls y sus amos en la Primera Ciudad con lo poco que se sabe.

Mientras los Ghouls mantenían a sus Domitores a salvo en la privacidad de sus cámaras interiores, los nodistas sospechan que eran los sirvientes quienes hacían las labores del hogar. Se cree que estos servidores, a los cuales les daban dinero y favores en vez de Sangre y eran manipulados en una gran variedad de formas, habían creado sus propias costumbres y excentricidades en el servicio a sus amos. En cualquier hogar concreto, la jerarquía social estaba posiblemente estructurada en torno a los trabajos que se repartían entre sirvientes y Ghouls en la residencia del vampiro, por lo que los Ghouls que tenían la suerte de estar al servicio directo del vampiro estaban en lo más alto de la jerarquía. Esto significaba que, en ausencia de su Domitor, estos Ghouls probablemente daban órdenes al

personal en nombre de su amo. La mayoría de sirvientes que no eran Ghouls estaban por debajo de ellos y eran organizados en función de los deberes requeridos para mantener el hogar como era común entre los caudillos, príncipes y reinas de esa era.

Los niveles que comprendían los sirvientes mortales y sus supervisores probablemente seguían las corrientes de la época. Los mercaderes, artistas y ayudantes de cámara estaban en lo más alto, mientras que los cocineros, limpiadores y trabajadores corrientes permanecían en la parte inferior. Algunos nodistas también creen que en esta elaborada jerarquía podían encontrarse esclavos de sangre y los sacrificios voluntarios, escondidos a plena vista. Ansiosos por dar la vida por sus amos, las órdenes que les daban sus superiores garantizaban que dichos sacrificios estuvieran listos para sus señores. En cierto sentido, Ghouls, sacrificios y esclavos de sangre definieron cada casa a su propia manera. Algunos nodistas suponen que, a diferencia de muchos dirigentes mortales, cada miembro de la casa de un vampiro, incluidos los esclavos de sangre, se consideraba bendecido por los señores de la Primera Ciudad. Por ello, pocos se quejaron por servir a sus amos y se desvivieron para complacer a sus señores, dando como resultado una armonía perfecta experimentada por muy pocos mortales fuera de la ciudad.

Aunque esta estructura se mantuvo durante algún tiempo, nadie tiene la certeza de si había ceremonias, rituales o leyes que gobernaban la creación, mantenimiento y servicio de los Ghouls. La mayoría de vampiros cree que no había necesidad de un trato formal a los vasallos de los señores porque, aunque podrían haber sido honrados en algún momento, al final fueron sometidos al Vínculo de Sangre a fin de garantizar que servirían lealmente a sus amos. Otros piensan que la Sangre en sí misma marca los límites de cuántos Ghouls debía tener un señor, como también qué llegaron a hacer para mantener el Vínculo de Sangre. Así, muchos vampiros no creen que Caín ni ningún vampiro de Segunda Generación crease jamás más de un Ghoul, si es que crearon alguno, especialmente porque no hay ninguna evidencia de que hayan sobrevivido hasta las noches actuales.

Estatus fluctuante a través del tiempo

«¿Es la Bestia realmente la causa de tanta paranoia? ¿O hay un marcador genético esperando ser descubierto en la Sangre que fluye a través de nuestras venas no-muertas? Quizá experimentando en un Ghoul antiguo podríamos desbloquear el pasado.»

— Dr. Allan T. Woodstock, científico Gangrel

Se conocen pocos detalles de la vida de los Ghouls en la Primera y Segunda Ciudad, ya que eran mucho menos importantes que sus amos como para que hubiera registro

de ellos. A pesar de la falta de información, los pocos pergaminos, efigies y estatuas que han sobrevivido al paso del tiempo han llevado a muchos vampiros a creer que el trato a los Ghouls fue bastante diferente entre las dos. En la Primera Ciudad, los Ghouls eran respetados como valiosos compañeros y, en algunos casos, también eran venerados por los mortales. Pero en la Segunda Ciudad parece que los los Ghouls estaban implacablemente controlados y nadie sabe por qué. Al igual que se cree que la posición del Ghoul nunca ha sido mejor que en la Primera Ciudad, también suele creerse que nunca ha sido peor que en la Segunda.

Aunque los bárbaros abusos realizados sobre los Ghouls durante este tiempo permanecen en el misterio, la mayoría de vampiros no especula demasiado sobre este cambio, con la excepción de algún nodista ocasional o algún dedicado historiador. Quienes sí se preguntan por qué el trato a los Ghouls cambió de forma tan drástica creen que posiblemente podría tener que ver con el temor de los Antediluvianos a un levantamiento de sus Chiquillos. Es una fuerte posibilidad, según algunos, que la paranoia corriese desenfrenada por toda la Segunda Ciudad, y esto naturalmente se extendió a mantener a los Ghouls bajo un firme, e incluso opresivo, control. Sin embargo, es más que posible que los Antediluvianos descubriesen las limitaciones de tener demasiados Ghouls, o peor, que estos Ghouls no fuesen inmunes a las maldiciones que portaba la Sangre y pudiesen entrar en Frenesí. Así, incluso los vampiros de baja Generación se dieron cuenta de que, aunque esos Ghouls ofreciesen muchos beneficios a sus Domitores, también tenían un coste.

Conforme los siglos pasaban y la Sangre vampírica se volvía más débil con cada generación, la mayoría de vampiros aflojaron la mano con sus Ghouls. Esto comenzó con los líderes de las Sectas dando ejemplo al resto de sus seguidores. Los Vástagos fueron los primeros, seguidos mucho después por la mayoría de Cainitas. Finalmente, los vampiros se volvieron cada vez más selectivos sobre la formación de su séquito y lo alimentaban con su Sangre con moderación y sólo cuando fuese necesario, por lo que muchos buscaban relaciones más personales con sus sirvientes y vasallos de las que tenían en tiempos pasados.

Puestos a trabajar en casas más pequeñas o fincas, con el tiempo, los Ghouls se volvieron más valorados y se confió enormemente en ellos para que actuaran como puente entre la sociedad de los mortales y el mundo del vampiro. Esto fue cada vez más importante debido a la estructura estratificada del Viejo Mundo, dado que era común que los vampiros se escogiesen de entre la nobleza y sus Ghouls de los campesinos, independientemente del Clan o el estatus. Pese a que no era el *status quo* de todos los vampiros, la idea de “los que mandan” y “los que sirven” estaba fuertemente enraizada en toda la Edad Media y muchos vampiros aún siguen esta filosofía de antaño en la era actual.



Sociedades en desarrollo y cambios forzados

«Siempre hemos temido qué podría pasar si los humanos actuales supiesen de nuestra existencia, pero nunca antes hemos estado así de paranoicos respecto a una ruptura de la Mascarada como ahora. Su armamento, combinado con la siempre cambiante tecnología, ha convertido al ganado en un gran ejército que podría movilizarse en un momento y extinguirnos. Gracias a Caín por su Don Oscuro de la Sangre, porque sin nuestros poderes, ShreckNET y nuestros Ghouls, no tengo la certeza de que prosperaríamos tal y como ahora.»

— Kristian Toft, Hacker Nosferatu de Milwaukee

Los cambios en el tratamiento de los Ghouls tendían a suceder cuando había cambios radicales en las sociedades humanas. Cuando los inquisidores europeos comenzaron a buscar herejes, los vampiros ordenaron a sus Ghouls defenderlos. Algunos incluso llegaron a enviarlos a confesarse mientras planeaban sus propias escapadas a países que fueran menos fervientes. El poder fluctuante del Vaticano y los largos años de la inquisición no eran los únicos factores que exigieron cambios, no obstante, ya que los ejércitos de Europa solían marchar a conquistar nuevos enemigos. Así que, cuando los ejércitos de un sanguinario señor de la guerra o reina invadían sus dominios secretos, los vampiros ordenaban a sus Ghouls que espíasen y se infiltrasen en las filas del enemigo a fin de asegurar su supervivencia. De esta forma, el trato a los Ghouls varió a lo largo de la historia; pese a la cambiante naturaleza de sus relaciones y necesidades, los vampiros cuidan más de su seguridad que de la de sus vasallos.

Por ejemplo, durante la Ilustración, muchos vampiros florecieron debido a un fresco énfasis por el pensamiento racional y los estudios científicos. Esto tuvo un impacto directo en cómo veían, adquirían y trataban a sus Ghouls. Los vampiros inteligentes aprovecharon que la creencia mortal en lo sobrenatural se consideraba estúpida, supersticiosa o un indicativo de una enfermedad mental. Cuando no mentían o manipulaban a los mortales para hacerlos mirar hacia otro lado, estos vampiros usaban a sus Ghouls para esconder sus identidades a través de explicaciones elaboradas e identidades inventadas. Dado que los mortales eran más propensos a creer que los monstruos eran más mitológicos que reales, a los Ghouls Vinculados les resultó fácil convencer a los demás de que sus Domitores eran producto de su imaginación. Esta táctica demostró tener éxito y la mayoría de vampiros adoptó esta estrategia porque vieron que les permitía mantener sus refugios ocultos y moverse más rápido y lejos que en el pasado. Mientras que muchos vampiros se mantuvieron en

Europa, otros cruzaron el Atlántico para asegurar nuevos territorios y dominios en países colonizados como Brasil, Canadá y EE.UU.

Aunque la constante amenaza de guerra y la colonización estuviesen plagadas de peligros, la mayoría de vampiros se adaptó a los tiempos cambiantes confiando en sus Ghouls para vigilar a sus enemigos e informarles de las idas y venidas de los mortales notables en sus propias ciudades y pueblos. Entonces, durante un centenar de años o algo más, el trato a los Ghouls se mantuvo estático, ya que sus amos fueron libres de moverse y asentarse en hogares permanentes, confiando en sus vasallos para vigilar cuidadosamente las tendencias políticas y sociales.

Entonces, durante el nacimiento del siglo xx, el estatus de los Ghouls cambió de nuevo. La Era de la Industrialización confundió y pilló a muchos vampiros por sorpresa porque no podían comprender por qué y cómo las máquinas estaban cambiando su forma de vida y su habilidad de mezclarse tan rápido en sociedad y de forma tan permanente. Métodos de comunicación más rápidos, armamento avanzado y *zeitgeists* culturales siempre cambiantes desconcertaron a muchos vampiros hasta provocar inquietudes más profundas sobre la protección de la Mascarada y el Silencio de la Sangre que se intensificó más durante la Primera y Segunda Guerra Mundial.

En las noches actuales se ha convertido en vital para Cainitas y Vástagos por igual, pese a los rumores de lo contrario, emplear especialistas como Ghouls. Aunque los Ghouls siguen siendo valorados como siervos, también ayudan a sus amos a planificar, maquinan y finalizar tareas que la mayoría de vampiros realizaban antes sin su ayuda. Proteger un refugio, por ejemplo, solía requerir algunos hombres armados y unos muros reforzados. Ahora, un Ghoul podría decirle a su amo que su refugio necesita vigilancia de alta tecnología y la suficiente protección frente a armas que puedan dañar a la piedra, usar gas o disparar misiles.

Debido a la siempre creciente población, nunca faltan mercenarios altamente cualificados, *hackers*, guardaespaldas, comerciantes y agregados personales entre los que escoger. Sin embargo, para la mayoría de vampiros el problema es encontrar al candidato correcto con las habilidades idóneas en el momento adecuado. Así, una vez un amo adquiere un Ghoul que actúa adecuadamente, suele tener a su vasallo bajo estrecha vigilancia.

A pesar de cómo los amos reclutan y mantienen a sus Ghouls, en las noches actuales dependen más de sus vasallos que en el pasado. Así, la mayoría de Ghouls que desempeñan sus labores de forma satisfactoria para sus amos se convierten en agentes valiosos debido a un conjunto único de habilidades y su habilidad de moverse durante el día.

No-muerto inmortal busca asistente

«El primer aliento es la mitad de la batalla.»

— Proverbio del siglo XVIII

Dados todos los poderes y habilidades que un vampiro tiene a su disposición, podría parecer que no tiene sentido que necesite mortales para ayudarlo. Los Ghouls realizan una gran variedad de roles, a menudo varios a la vez, pero la mayoría de estos deberes requieren tareas que sólo un humano leal puede hacer durante el día. Cuando los Ghouls actúan bien, los vampiros lo dan por sentado. Cuando no, suelen hacer preguntas que no tienen fácil respuesta. ¿Qué impulsa a un vampiro a crear un Ghoul? ¿Por qué malgastar preciosa Sangre? ¿Por qué no atraer a los mortales a las sombras y los manipulan con promesas de oro y favores?

Responder estas preguntas puede ser menos complicado que encontrar al candidato adecuado. Ni siquiera los vampiros, pese a sus maquinaciones y tramas, están seguros de cuál mortal necesitan para completar una tarea o cumplir con un rol. Así, algunos Ghouls han sido creados y mantenidos durante siglos por el simple hecho de que sus Domitores necesitaban compañeros fieles en los que confiar. Otros ven a los Ghouls como activos desechables que se usan y apartan rápidamente. Estos amos afirman que habría menos Ghouls si todos los vampiros conocieran Dominación, pero incluso así no sería cierto porque hay muchos roles con los que un sirviente cumple más allá de ser un mero guarda.

Aunque hay muchos usos diferentes para un Ghoul, la mayoría pueden encontrarse realizando una tarea que encaja dentro de las siguientes categorías: sirviente, protector, *socialite* y compañero.

Sirviente

Normalmente los Ghouls son creados para realizar una variedad de servicios para sus Domitores. Es su trabajo cumplir con los requisitos de cualquier cosa que necesite su Domitor; esto es lo único que une a todos los Ghouls de alguna forma. Las tareas en sí mismas pueden ser mundanas y cotidianas, pero los detalles suelen depender de la naturaleza de los servicios que requiere un vampiro. Por ejemplo, muchos vampiros usan Ghouls como usaban lacayos y ayudas de cámara en el pasado para mostrar y alardear de su posición en la sociedad vampírica. Cuantos más Ghouls mantenga un Domitor, más riqueza y poder aparenta tener, o eso creen algunos vampiros.

Aunque de la mayoría de Ghouls se espera que limpien la sangre y paguen las facturas de sus amos, otros están cultivados en el rol de un servidor que no debe tratar con

tareas desagradables o mundanas. En su lugar, se prepara a esos Ghouls para posiciones en la que supervisan a otros Ghouls y mortales. Aunque ningún vampiro se limpia su propia ropa ni el polvo de sus propios clubes, hay agencias humanas que pueden ser contratadas como criados que requieren interacciones diarias. El Ghoul del amo podría organizar y supervisar estas actividades para asegurarse de que los empleados no ven más de lo que deberían mientras que otro podría arremangarse porque su Domitor deseaba que fregase la mancha de sangre en el suelo de mármol.

Además de un sirviente doméstico o un supervisor, otros roles que podría desempeñar un Ghoul podrían ser el de limpiador o conserje.

Limpiador

Cuando los vampiros necesitan deshacerse de un cuerpo, a veces también cuentan con la ayuda de un Ghoul para que haga el trabajo sucio de proteger la Mascarada o evitar preguntas innecesarias. Pese a ser cuidadosos, los accidentes suceden más de lo que a los amos les gusta admitir. A veces, un vampiro podría atiborrarse de un recipiente y se derrama demasiada sangre. Otras veces un vampiro podría haber matado a su esclavo de sangre en un ataque de rabia o necesita limpiar tras una alimentación inesperada antes de encontrarse con sus aliados. El rol de limpiador requiere un cuidadoso mantenimiento sin un fuerte Vínculo de Sangre y el uso de Disciplinas, el terror y el pavor podrían comenzar a tener impacto en el Ghoul de formas inesperadas.

Forzar a un Ghoul a limpiar grandes cantidades de sangre podría tener efectos secundarios no deseados. Los Ghouls tienen la habilidad de entrar en Frenesí como sus Domitores, y esto podría intensificar una situación ya tensa. Por esta razón, algunos vampiros “enseñan” a sus Ghouls cómo lidiar con los horrores de su trabajo y les preguntan por su contribución para un mejor uso de métodos modernos para deshacerse de un cadáver, órganos humanos y sangre. En ocasiones, estas lecciones pueden tener como resultado que el vampiro enseñe a su Ghoul cómo incriminar a alguien por asesinato, cómo sobornar a la gente adecuada para que mire en otra dirección y cómo hacer que una muerte parezca un accidente.

Conserje

Los vampiros pueden ser criaturas de la noche, pero aún requieren las convenciones de la vida mortal de vez en cuando. Aunque algunos vampiros de Generación joven usan sus a Ghouls para hacer cola fuera de una tienda de tecnología cuando se lanza un nuevo teléfono, la mayoría de Domitores mandan a sus Ghouls para compras más sensibles. Un buen conserje tendrá una gran colección de contactos desagradables para comprar sistemas de seguridad avanzados, armas y explosivos de la misma forma que podrían comprar un conjunto perfecto de muebles *vintage* o antigüedades para sus refugios.

La mayoría de Domitores encargan a sus Ghouls equipar sus refugios por el simple hecho de que instalar nuevas medidas de seguridad podría ser muy difícil, incluso con el uso de Disciplinas. La localización y características clave de cualquier refugio deberán mantenerse ocultas ante miradas entrometidas y los Ghouls Vinculados impiden que estos detalles puedan ser robados por un rival. Por esta razón, algunos Domitores usan Ghouls Vinculados hasta que sus refugios son construidos y asegurados y entonces los matan para evitar que se filtren secretos. Sin embargo, los Domitores pueden ser persuadidos de mantener un conserje temporal de forma más permanente, dado que sus contactos y conexiones tardan tiempo en forjarse.

Los conserjes que disfrutan de una larga vida al lado de su amo ocupan una posición doméstica privilegiada y tienen más libertades que otros Ghouls. Debido al hecho de que el mantenimiento de sus contactos y redes requiere un mantenimiento constante, algunos Ghouls operan desde residencias temporales, oficinas y almacenes que usan como casas de huéspedes.

Protector

Si los vampiros sólo tuvieran un Ghoul, la mayoría lo usaría para protegerse a sí mismos o a sus refugios. Todos los vampiros son muy conscientes de cuán vulnerables son durante el día y comprenden los beneficios de tener un Ghoul que no se ve amenazado por la luz solar. Así que, sin importar cuán seguro sea un refugio, muchos vampiros no se sienten seguros sin alguien en el que confían haciendo guardia.

El rol del protector es tan predominante que no es extraño que Ghouls asignados a otras tareas también monten guardia mientras sus amos duermen. Ésta es también la razón por la que muchos vampiros sólo emplean Ghouls para cuidar sus refugios después de haberlos Vinculado. Para un Domitor, un protector Vinculado no es un simple asunto de confianza, sino la diferencia entre la vida y la muerte. Sin el Vínculo de Sangre, sería sencillo para un Ghoul volverse contra su amo durante el día. Sin embargo, bajo estos efectos, los vampiros saben que un Ghoul protegerá a su Domitor ya quiera realmente hacerlo o no.

Sin embargo, a veces la paranoia del vampiro saca lo peor de él y decide que el Vínculo de Sangre no es suficiente para garantizar la eficacia de su protector. Por esta razón los Ghouls empleados así suelen reclutarse de cualquier rama militar o firma de seguridad reconocida. Otros Domitores prefieren protegerse con espías o agentes de inteligencia, ya que su valor se debe a su naturaleza engañosa y su habilidad para improvisar.

Sin embargo, la mayoría de protectores son hábiles de alguna manera en el arte del combate. Aunque el uso cualificado o concreto de armas puede ser importante, una habilidad sólida en el combate cuerpo a cuerpo también puede ser útil; un asaltante no responde bien ante una estaca clavada en el corazón sin importar si es humano o vampiro.

Además de los especialistas, los tipos más comunes de protectores multiusos incluyen guardaespaldas y conductores.

Guardaespaldas

Los detalles de qué hace y qué no hace un guardaespaldas dependen del método preferido y estilo de defensa del Domitor. Por ejemplo, algunos Domitores desconfían plenamente de la tecnología, mientras que otros sienten que las defensas naturales no son suficientes para disuadir a los invasores.

Pese a las preferencias personales de cada vampiro, cada Domitor comprende que hay muchas formas en las que un refugio puede quedar bajo ataque y un guardaespaldas será capaz de ver debilidades que él no. A menudo esto depende del Ghoul. Después de todo, un guardaespaldas fuerte y fornido puede ser útil para intimidar enemigos, mientras que uno enjuto y rápido puede ser mejor para emboscarlos.

Los guardaespaldas pasan la mayor parte de su tiempo protegiendo a su Domitor o su refugio. A menudo se espera que permanezcan tranquilos y alerta y tienden a ser competentes en materia de seguridad, armas y tecnología. Dado que suelen ser vistos y no oídos, los guardaespaldas están sorprendentemente bien informados, ya que se encuentran al lado de sus Domitores. Los guardaespaldas que prestan atención durante los encuentros podrían reunir detalles de las maquinaciones de su amo y sus apoyos políticos en la sociedad vampírica.

Los protectores Vinculados están entrenados para sacrificarse por sus Domitores y no dudarán en dar voluntariamente sus vidas por el deber. Aunque es raro que un sirviente así se convierta en un Ghoul solitario, los guardaespaldas que lo hacen suelen estar entre los más preparados ya sea para comprometer sus servicios a un nuevo Domitor o protegerse a sí mismos mientras huyen.

Conductor

Mientras que muchos guardaespaldas también asumen el papel de conductores, éste puede ser un rol en sí mismo. Los vampiros de baja Generación o Domitores poco familiarizados con las costumbres de la era actual pueden requerir transporte para mezclarse con la sociedad moderna. Para ellos, coches, limusinas y aviones aún son nuevos y peligrosos de operar sin ayuda. Un buen conductor tiene reflejos rápidos, una memoria excelente y un conocimiento práctico de distintos tipos de vehículos. Algunos conductores también son mecánicos o mensajeros que transportan bienes y visitantes de un lugar a otro.

Pese a lo necesarios que son, algunos Domitores evitan usar Ghouls de esta manera, ya que consideran que es un malgasto de Sangre; especialmente porque viajar al exterior los hace vulnerables a los ataques. Aunque es infrecuente para los vampiros atacar a otros mientras conducen sus coches, los vampiros jóvenes pueden usarlos por costumbre. En estas situaciones, un Ghoul con habilidades de conducción avanzadas podría dejar las manos libres a su



amo para luchar o huir. Los amos cautos incluso van más allá para encontrar dobles y comprar vehículos duplicados para engañar a sus atacantes.

Socialite

Cuando un vampiro ha vivido por mucho tiempo, suele sentir que comienza a perder el contacto con la realidad. Muchos vampiros se sienten confusos porque quedaron atrapados en antiguas tradiciones o *zeitgeists* culturales que ya no tienen sentido en la era moderna. Mantenerse en el pasado puede ayudarlos a sentirse centrados y lúcidos, pero si revisitan sus recuerdos demasiado a menudo pueden perder el contacto con los rápidos cambios que suceden a su alrededor.

Los vampiros que quieren mezclarse en sociedad, que quieren ser vistos como esnobs o codearse con políticos, requieren un Ghoul que sea ya un adepto en los círculos sociales en los que desean introducirse. Después de todo, un Domitor no puede entrenar a una rata de biblioteca para que sea un animal social. Estos rasgos ya deben existir, por eso muchos Domitores escogen a un candidato entre la élite social.

Un *socialite* puede ser la cara pública u operar entre bambalinas en nombre de su Domitor. Dos roles en los

que un Ghoul podría encajar incluyen el de rostro y el de tecnólogo.

Rostro

Pese a todo su poder, hay algo que un vampiro tiene problemas al hacer, y es moverse durante el día. Esto no sería un gran problema, salvo porque muchos negocios, instituciones, universidades y otras organizaciones de alto perfil operan entre la salida y la puesta del Sol. Aunque es común para los sirvientes realizar servicios durante el día, un Ghoul que actúa como rostro de un vampiro habla por su Domitor y hace apariciones en su nombre.

Dado que se requiere que estos Ghouls se mantengan visibles y conectados, su trabajo suele ser estar al tanto de qué maquinaciones y atrocidades suceden entre los mortales. Así, se les alienta a informar a sus amos susurrando sobre los poderosos, posibles amenazas y debilidades clave. Los vampiros pueden desdeñar la política mortal, pero los más astutos saben que los signos de las tramas de sus rivales pueden encontrarse en las noticias del día. Sin embargo, un vampiro sólo puede hacer deducciones hasta cierto punto a partir de los titulares. Tener a alguien conectado con una vasta red social puede permitir al Domitor escuchar detalles interesantes que suceden cerca de su domicilio que quizá de otra forma podrían pasar desapercibidos.

Tecnólogo

Para muchos vampiros, la Revolución Industrial fue el punto de partida para un torbellino de avances tecnológicos que aún no ha acabado. Debido a lo rápido que se mueve el mundo, la mayoría de vampiros aún luchan por mantenerse al día en lo más básico. Aunque la informática es el ejemplo más obvio, el siglo xx ha visto la invención de los coches, los aviones, las cámaras, los televisores, las neveras y armamento avanzado como ametralladoras y táseres. Los Ghouls que pueden ofrecer conocimiento o dominio de la tecnología moderna no sólo ayudan a sus amos a sobrevivir sino también a tener una gran ventaja sobre sus enemigos.

Para un Ghoul potencial, las recompensas de trabajar para un Domitor en esta competencia son grandes. En muchos casos, el dinero no es importante, lo que permite al tecnólogo poner sus manos en equipo de última tecnología. A veces un Domitor puede reclutar a un investigador que esté trabajando en un prototipo especial. Otras veces, un vampiro podría quedar impresionado por la destreza de un *socialite* para usar un teléfono. Por desgracia, no es raro que los tecnólogos fallen a sus maestros, ya que los vampiros pueden saber que necesitan a alguien familiarizado con la informática, pero no comprender los matices para encontrar al candidato adecuado.

Aunque hay una amplia variedad de Trasfondos y Habilidades que un tecnólogo podría tener, es probable que los mejores candidatos también sean *socialites*. Un Domitor puede quedar impresionado por la investigación que un ratón de biblioteca está llevando a cabo, pero un estudiante universitario con destreza para la tecnología es más atractivo debido a sus hábitos sociales, costumbres y léxico.

Compañero

Los vampiros suelen anhelar la compañía para hacer más soportable su inmortalidad. Encontrar a otro inmortal que comprenda su mundo y sus deseos suele ser una propuesta complicada por su naturaleza deshonestas. Así, algunos vampiros piden permiso para crear Chiquillos, mientras que otros los crean esperando que sus Neonatos sigan cada uno de sus caprichos y deseos. La creación de un compañero Ghoul es, en muchas maneras, una solución temporal para los vampiros que buscan hacer disminuir su soledad durante las largas y oscuras noches que les aguardan.

Algunos Domitores consideran a sus Ghouls como parte de su familia por un tiempo. A diferencia del Neonato, muchos Ghouls son sombras de ellos mismos, ya que la Sangre de sus Domitores los cambia física y emocionalmente. La lealtad para con un compañero Ghoul no sucede con el tiempo. En vez de eso, es esperable de ellos que sea casi de inmediato y muchos hacen cualquier cosa para asegurarse de que sus compañeros Ghoul permanezcan siempre a su lado.

A pesar de las apariencias de lo contrario, la posesión de un compañero Ghoul no es lo mismo que un vampiro tenga

un “amigo”. Muchos Domitores sienten que es necesario compartir sus secretos más íntimos, discutir sobre política local o racionalizar su paranoia con un individuo de confianza. Sin embargo, para la mayoría de vampiros, la confianza es un lujo que no pueden tener. Cualquiera que conozca los secretos de un Domitor, aunque sean problemas mundanos o preocupaciones de mayor alcance, tiene información que sus enemigos matarían por tener. Por esta razón, los vampiros tienden a ser más paranoicos cuando seleccionan Ghouls para este puesto, ya que aunque es fácil mantener un sirviente en la oscuridad, es casi imposible controlar a aquellos *otros* Ghouls y sus Domitores que se encuentren a su compañero de confianza.

Los Ghouls compañeros adoptan muchas formas y los roles específicos dependen de la voluntad de su Domitor para divulgar sus secretos más íntimos o su deseo de extraerlos de otros. Aunque hay muchos matices en ser un compañero Ghoul, los dos más comunes son convertirse en confidente del Domitor o ser un agente durmiente.

Confidente

Los Ghouls que se han convertido en confidentes suelen estar en una posición complicada, ya que están sujetos a los constantes cambios de humor de sus Domitores. Los vampiros son gente paranoica y suelen recurrir a aquéllos que los han servido lealmente durante años antes de considerarlos confidentes. Sin embargo, no es inaudito que un vampiro elimine la voluntad de un amigo o amante antes de confiar en él. En estos casos, un Ghoul puede entablar una extraña conversación sin saber nunca realmente de qué habla. Su amo puede encubrir cada frase en una metáfora y alegoría para hablar de “problemas en el trabajo” o problemas con la “oficina en casa”. Ocasionalmente, un Domitor puede agasajar con una cena a su Ghoul, como si fuese su amante en vez de su sirviente. De lo que el Ghoul puede no percatarse es que la encantadora cita con la que está hablando es realmente un vampiro que está poniendo unas pocas gotas de su Sangre en la bebida y que le está forzando a olvidar sus conversaciones noche tras noche.

Sin embargo, otros Ghouls pueden escuchar o hacer voluntariamente cualquier cosa que sus amos deseen porque creen que algún día serán Abrazados. Estos confidentes están completamente al tanto de los terrores que les esperan, sienten un perturbador sentido de lealtad hacia sus Domitores y comprometen sus vidas en servicio para recibir su recompensa. Inconscientes de este hecho, estos Ghouls pueden no percatarse de que sus amos no desean perder a un buen siervo de esta manera. Otros Domitores pueden decidir Abrazar a sus confidentes olvidando que su Sangre es parcialmente responsable de la lealtad del Ghoul.

Además de sus deberes del día a día, el valor de cualquier confidente es su habilidad de obtener y compartir secretos con su amo. Por esta razón, los mejores oyentes suelen ser los mejores confidentes y tienden a sobrevivir más, ya que saben mantenerse callados.

Agente durmiente

A algunos vampiros les gusta la idea de un compañero, pero no les entusiasma el hecho de que otros vampiros y Ghouls los ataquen por quiénes son sus amos. Aquéllos demasiado paranoicos como para tener un Ghoul se esfuerzan mucho en esconder a sus siervos y el agente durmiente es uno de los muchos tipos de Ghouls secretos que existen, desconocidos para todo el mundo.

Para un Domitor, un agente durmiente es un Ghoul que puede ser activado en el momento adecuado. Hay muchas formas en las que un Domitor puede modelar a un individuo para que realice una tarea o plan. Un amo podría pasarse meses filtrando candidatos, plantando órdenes con Dominación o probando Ghouls potenciales antes de dar el siguiente paso. Una vez un Domitor ha implantado un agente durmiente, éste puede tener una vida normal en secreto, sin conocer nunca su propósito real. Otros amos que pecan de paranoia pueden crear un Ghoul por desesperación o miedo a ser atacados y planear activarlo en unas pocas semanas.

Los agentes durmientes también podrían ser usados como un recurso de reserva cuando los enemigos del vampiro han destruido todo aquello que podían encontrar. Podrían guardar un refugio escondido de reserva del que nadie sepa nada o un disco duro que contenga los secretos más profundos de su amo. Sin embargo, muchos son un último recurso o solución final cuando todos los demás métodos de protegerse han fallado. Ésta es la clase de Ghoul que surge de las sombras para vengar o liberar a su amo después de que sus rivales lo hayan derribado.

Aunque aparentemente un agente durmiente podría tener todas las ventajas y ninguna de las desventajas que experimenta un Ghoul normal, puede estar lleno de angustia. El Vínculo de Sangre suele crear un sentido de anhelo y los agentes durmientes pueden ser separados de sus amos durante largos períodos de tiempo. Esto podría conducir a otros problemas, si la atención de sus Domitores fluctúa.

Pese a los retos de la relación Domitor-Ghoul en esta posición, un agente durmiente puede ser un activo en el que merece la pena invertir. Después de todo, muchos vampiros encuentran que un agente durmiente puede llevar a cabo una serie concreta de órdenes cuando sea necesario y resulta desconocido para sus enemigos, lo que les da una ventaja muy necesaria que otros vampiros no tienen.

Reclutando candidatos Ghoul

«La pregunta de qué hace perfecto a un Ghoul es algo que no se puede responder con facilidad.»

— Vilesh Darothar, Lasombra Antitribu

Aunque los vampiros son una fuerza a tener en cuenta, la mayoría de Ghouls disfrutaban de ciertas libertades que los vampiros no tienen y, con el tiempo, sus poderes pueden igualar a los de vampiros de Generación alta. Aun así, es la habilidad de los Ghouls para pasar desapercibidos durante el día y operar en la sociedad actual lo que suele convertir a un simple sirviente en un aliado crucial para su Domitor.

Encontrar candidatos potenciales puede ser un desafío para muchos vampiros, ya que están muy alejados del mundo del que quieren reclutarlos. No hay agencias públicas que ofrezcan posibles Ghouls, ni academias para entrenarlos en la servidumbre. Aunque el Vínculo de Sangre asegura la lealtad de un vasallo, no puede forzar a un Ghoul a ser competente en sus deberes, así que los vampiros deben buscar el candidato adecuado por ellos mismos. Por ejemplo, un candidato que destaque en un campo concreto podría llamar la atención de un amo por mero accidente. A veces, un individuo talentoso se hace un nombre por sí mismo y pueden llegar rumores de su destreza a oídos del vampiro. Un *hacker* de renombre podría ser arrestado, un soldado condecorado podría volver del extranjero y un político podría ganar por goleada.

Tales individuos, como los pudientes, poderosos o famosos, podrían ser considerados dignos de convertirse en Ghouls, pero suelen presentar un sinfín de problemas. El primero es la pesadilla logística de aislar a un Ghoul de su vida previa. Después de todo, la mayoría de Ghouls no mantienen vida social en sus propios parámetros y eliminar a un individuo de la vida pública puede causar más problemas de lo que rente. Por esto, la facilidad de monopolizar a un futuro vasallo es un factor decisivo en la decisión del vampiro de si el candidato merece la pena el tiempo y el esfuerzo.

Aunque hay muchos enfoques para encontrar y retener con éxito al candidato adecuado, habitualmente se piensa que la mayoría de vampiros sabe qué rol necesita para cada Ghoul antes de comenzar su búsqueda. Y como tal, escogen a su potencial vasallo basándose en cómo cumpliría mejor con ese puesto a su lado. Aun así, la mayoría de vampiros que trata de tener un Ghoul no desea malgastar su Sangre en nadie. Por ello, encontrar a alguien digno de la Sangre puede suceder de formas diferentes:

- **Buscar sin ayuda:** Muchos vampiros comienzan su búsqueda delimitando los servicios que necesitan que cumpla el Ghoul. Si se requiere una cabeza del hogar, podrían buscar entre los gerentes de un hotel de clase alta. Si buscan un técnico informático, podrían revisar la lista de empleados estrella de una compañía de *software*. De todas maneras, para muchos vampiros esto puede ser un problema en sí mismo, ya que a menudo necesitan a otra persona para hacer un trabajo que no saben hacer ellos mismos, por lo que un vampiro puede no tener los contactos adecuados para encontrar a la persona adecuada para dicho rol y no tener idea de

por dónde empezar. Cuanto más especializadas sean las cualificaciones que necesita el vampiro, más crecerá exponencialmente la dificultad del proceso.

- **Usar un cazatalentos:** En ocasiones, un vampiro podría contratar los servicios de alguien con todos los contactos adecuados para encontrar un candidato. Aun así, pocos vampiros confían de verdad en los suyos, ni siquiera en alguien de su propio Clan, y podrían cuestionar la motivación de cualquier aliado demasiado interesado en ayudar. Después de todo, un vampiro podría añadir sutiles capas de dominación a un grupo de candidatos antes de mandárselo, de forma que uno de ellos pudiera convertirse en un agente durmiente, un asesino o algo peor: el reclutador podría someter al candidato a un Vínculo de Sangre y, entonces, usar Dominación para forzar al Ghoul a olvidar lo que ha pasado. Por esta razón, la mayoría de vampiros prefieren usar a un cazatalentos mortal y pagarle generosamente por su trabajo.
- **Preguntar a Ghouls existentes:** A menudo los vampiros usan a sus propios Ghouls para reclutar a un nuevo candidato. Algunos vampiros emplean específicamente a un Ghoul como agente de talentos, siempre que el Domitor pueda permitirse mantener a múltiples Ghouls. Más comúnmente, Ghouls y agentes empleados por un aliado vampírico podrían recomendar a gente que conocen como siervos potenciales, esperando que el vampiro tenga la necesidad de su conjunto de habilidades. Sin embargo, de nuevo, los vampiros podrían cuestionarse *quién* hace realmente esa recomendación y cuánto se pueden fiar de ese Ghoul o vampiro. Aun así, algunos vampiros creen que merece la pena investigar a un candidato potencial, sobre todo si hay alguna razón por la que le apuntan en una dirección particular para reclutarlo.

Mientras que muchos vampiros buscan reclutas a fin de usarlos como Ghouls durante un largo período de tiempo, los hay que necesitan un Ghoul para cumplir con un rol o deber específico durante un corto período. En estos casos, el vampiro podría cambiar sus métodos para descubrir al candidato adecuado, sabiendo que no planea mantener un nuevo Ghoul a su lado durante mucho tiempo. Por ejemplo, un vampiro podría necesitar a alguien en la oficina de la alcaldesa, una enfermera a tiempo parcial o un comerciante especializado en comercio exterior. Por desgracia, es más que probable que el alcalde sea un peón del Príncipe y sus secretarios privados, jefe de personal y las cabezas de cada departamento estén también bajo el control de otros poderosos vampiros. Sin embargo, los vampiros son persistentes, especialmente si quieren infiltrarse en posiciones de poder. Por ello, podrían reclutar al chico que lustra los zapatos de la alcaldesa cada mañana, el conserje de noche o la chica

nueva que trabaja en la oficina de prensa. Mucha gente de fuera del círculo directo de poder tiene alto nivel de acceso y la mayoría de vampiros comprenden los enlaces en cualquier cadena de mando y saben cómo explotarla.

Los candidatos de alto nivel podrían ser tratados como bienes desechables dado que una vez que el vampiro obtiene lo que necesita, no hay motivo alguno para seguir alimentando innecesariamente a un Ghoul con preciosa Vitae. En la mayoría de casos, un Ghoul de corta vida tiende a ser útil cuando está cerca o en el servicio del objetivo real del Domitor. Esto es por lo que la mayoría de vampiros creen que el Vínculo de Sangre es un método garantizado de obtener lo que quieren y dependen en gran medida de las Disciplinas para acaparar a un candidato. Aunque algunos Ghouls podrían demostrar ser lo suficientemente útiles para mantenerse en el servicio, muchos se convierten en cabos sueltos una vez termina su utilidad y son eliminados rápidamente de alguna forma.

Por otra parte, es muy difícil manipular en un encuentro casual, así que muchos vampiros podrían comprar un candidato por un uso corto si esa persona capta su atención. Aunque ninguna coincidencia es garantía de que no haya otros vampiros involucrados, regalar casualmente Vitae a alguien que va caminando por la calle aún se considera el método más seguro de crear un Ghoul. Sin embargo, el problema es que es muy improbable que la persona *adecuada* se cruce con un vampiro por la calle, sin importar cuánto pueda buscar.

Incluso después de todas las dificultades para encontrar al vasallo adecuado, el candidato podría ser totalmente inadecuado para el rol que el vampiro tiene en mente. Hay unas pocas razones por las que un Ghoul no sea buena elección, tanto antes como después de que se le dé la Sangre, ya que los efectos del Vínculo de Sangre son variables e impredecibles. Sin embargo, antes del regalo de la Sangre, algunos vampiros podrían no tener claro qué tipo de candidato buscan realmente.

No saber qué habilidades son útiles en un Ghoul es especialmente común cuando un vampiro necesita a alguien que esté bien versado en tecnología mientras él posee pocos conocimientos de ésta. Por ejemplo, si un Antiguo está buscando un mago de las finanzas, podría quedar impresionado si su candidato sabe cómo jugar en el mercado de valores. Sin embargo eso no quiere decir que el vasallo entienda potencialmente cómo ganar millones en inversiones, salvaguardarlo de ladrones y timadores o elegir una agencia de corredores de bolsa. Por esto es importante para los vampiros pensar cuidadosamente en quién quieren invitar a su refugio.

Bailar con el demonio

Escoger a un candidato recae sobre los hombros del Domitor. El siguiente paso, convencer a un mortal de servir a un vampiro, es más sutil y complicado de lo que parece. Un vampiro no puede simplemente preparar un encuentro e invertir una

Plantar nuevos reclutas como espías

Pese a que el trabajo de encontrar a un Ghoul puede parecer mundano y nada amenazante para un vampiro, la mayoría son lo suficientemente inteligentes para saber que nada es nunca tan fácil. A menudo, los vampiros pueden concebir planes de décadas para infiltrarse en el refugio de un enemigo y el nombramiento de un Ghoul es una manera astuta de meter por la fuerza a sus agentes durmientes en los refugios de sus rivales.

Para alcanzar esta meta, un vampiro podría preparar una trampa a su objetivo usando Dominación en una sala llena de candidatos para asegurarse que esa persona en particular sea recomendada para el servicio. Dado que el proceso de reclutamiento no involucra a otro vampiro, el rival no tiene que enseñar su mano. Debido a los beneficios de tener un espía en su sanctasanctórum, algunos vampiros creen que merece la pena invertir tiempo y esfuerzos para influir con cuidado sobre los Ghouls en sus maquinaciones.

hora explicándole los secretos de la Sangre. Aunque podría tratar de engañar a un candidato para convertirlo en Ghoul, suele pensarse que un Ghoul voluntario cumplirá mejor que una víctima-convertida-en-vasallo. Así pues, ¿cómo convence un vampiro a alguien para que se convierta en Ghoul?

La mayoría de vampiros están de acuerdo, sin importar cómo se trate después al Ghoul, que trazar un acercamiento inicial es clave para asegurar que un futuro Ghoul acepte. En la mayoría de casos, este encuentro entre el vampiro y el mortal será el primer vistazo al Mundo de Tinieblas del candidato. Habitualmente se piensa que la forma en la que vampiro le abre los ojos a su deseado vasallo tendrá impacto en lo beneficioso que será ese Ghoul a largo plazo. ¿Será seducido en un embriagador y sombrío mundo de riqueza y poder o será arrastrado gritando a las largas y oscuras noches?

Sin embargo, ningún vampiro quiere escuchar un “no, gracias” de un candidato. Si es desestimado o rechazado, el vampiro podría recurrir a amenazas, mentiras y manipulación a través del uso de Disciplinas para obtener lo que quiere. Pero si el futurible Ghoul puede ver a través del engaño, podría tener la mano ganadora en el trato, incluso si es temporal. Ésta podría ser la última vez que un Ghoul tenga la oportunidad de denegar los deseos de su amo.

Mentiras, promesas y engaños

Cuando un vampiro ha decidido a qué candidato desea seducir, puede ser muy convincente incluso sin usar Presencia. Algunos vampiros podrían usar su bien mantenida apariencia o carisma para encantar a sus potenciales Ghouls. Aun así, el arte de la seducción, especialmente para los miembros del Clan Nosferatu o Gangrel, no siempre requiere un atractivo físico. Muchos vampiros tientan a los Ghouls a ponerse a su servicio con promesas de dinero, poder o acabar con sus problemas humanos. Inicialmente, un Domitor podría mantener su parte del trato y pagar las facturas de su Ghoul o ayudarlo a encontrar un nuevo trabajo hasta que se asienta el Vínculo de Sangre. En este punto, cualquier favor que haya prometido al Ghoul puede convertirse en polvo una vez que los efectos del Vínculo de Sangre sean evidentes. Esto es especialmente cierto si los favores que pedía el Ghoul no benefician al Domitor de ninguna forma.

Aunque hay muchas medias verdades que un vampiro pueda contarle fácilmente a un Ghoul, una de las mentiras más comunes es que convertirse en Ghoul es el primer paso necesario para convertirse en vampiro como él. Algunos amos embellecen esta mentira y le cuentan a sus Ghouls que la Sangre que beben terminará por convertirlos en vampiros. Aunque ninguna de las mentiras es verdad, el encanto de convertirse en un vampiro es otra forma de seducción que atrae a un Ghoul al mundo de su amo con la promesa de belleza eterna, inmortalidad y poder.

De todas las mentiras que un Domitor podría contar, la promesa de Abrazar un día al Ghoul es de las más comunes. Cuando un Ghoul pregunta si es el momento adecuado, un amo simplemente necesita responder (por meses, si no años) que aún no está preparado. O, más cruelmente, *pronto*. Hay un montón de formas en las que un Domitor puede evitar el asunto, ya sea insistiendo en que aún no está preparado para este cambio irreversible o señalando un fallo reciente. Cuando todo esto falle, un Domitor podría permitir al Ghoul alimentarse de él y reforzar el Vínculo entre ellos. En vez de actuar de forma desafiante, el Ghoul Vinculado tiende a trabajar aún más para probarse a sí mismo.

Finalmente, los Ghouls podrían adivinar que sus Domitores hablan usando medias verdades y todo lo que hacen tiene un coste. Sin embargo, muchos vasallos descontentos no sobreviven demasiado (o no son lo suficientemente autónomos) para estorbar a sus amos.

Disciplinas

Si las mentiras y promesas no funcionan, algunos vampiros simplemente eliminan el libre albedrío de sus reclutas y usan Disciplinas para eliminar la habilidad de sus Ghouls para tomar sus propias decisiones. Un vampiro podría escoger un recluta y desplegar un amplio abanico de deslumbrantes

Sellado en Sangre

Muchos vampiros, especialmente Vástagos, creen que es posible cortejar a un Ghoul potencial sin arriesgarse a romper la Mascarada. Para ello, estos vampiros buscan y contratan gente a la que pagan espléndidamente, ya que algunos contratistas autónomos podrían no necesitar tanto que les convenzan como un empleo. De todas formas, no es raro para un vampiro seleccionar un nuevo recluta entre aquéllos con quienes ya trata. Profesionales capaces o miembros talentosos de la alta sociedad suelen ser puestos a prueba durante largos períodos de tiempo antes de que el vampiro haga un movimiento.

Aunque algunos candidatos podrían estar al tanto de que tratan con una criatura sobrenatural, no siempre es el caso. Un Ghoul potencial podría pensar que es raro que su cliente quiera que beba un poco de sangre para sellar el trato, pero el salario que le ofrece hará que pase por alto sus excentricidades. Aun así, incluso si el candidato es aprensivo o una elección peligrosa, es fácil para un vampiro esconder un poco de Vitae en un vaso de oscuro vino tinto durante cada encuentro.

Disciplinas como Animalismo, Potencia, Dominación o Presencia para impresionarlo. O, por el contrario, un vampiro podría simplemente usarlas para asustar al potencial Ghoul y hacer que siga cumpliendo todos sus caprichos y órdenes.

Aunque el uso de las Disciplinas es una poderosa herramienta, no cambia la verdadera naturaleza del recluta ni es garantía de que el candidato vaya a ser un excelente Ghoul. Un humano de voluntad fuerte podría ser capaz de resistir el uso de Dominación o podría asustarse tanto ante una demostración de Taumaturgia por parte del vampiro que acuda corriendo a la policía o abandone la ciudad. Lo que ocurra después puede ser muy problemático, ya que el cortejo de un potencial Ghoul tiene consecuencias si sale mal. El ineficaz despliegue de Disciplinas puede ocasionar una ruptura de la Mascarada o, por el contrario, disparar la alarma de que un vampiro enemigo está en la ciudad. Por ejemplo, un Seguidor de Set podría usar su Presencia para tentar a un recluta para que le siga. Si el resultado no es el deseado por el vampiro, su candidato podría sin saberlo revelar detalles de su encuentro a un Ventrue local.

Hay otros costes ocultos de confiar en las Disciplinas para reclutar a mortales. Primero, podría dañar físicamente a un candidato al nivel de no poder operar adecuadamente. Segundo, otro candidato podría sufrir innecesariamente o quedarse traumatizado después. En estos casos, un vampiro podría tomar precauciones adicionales y usar Disciplinas adicionales para borrar todo rastro de su encuentro antes de abandonarlo por completo. Otros podrían asesinar a su recluta si su encuentro acaba tan mal que no tengan más opción que silenciar al candidato para siempre.

Amenazas y violencia

A veces, los vampiros evitan hacer tratos o seducir a sus candidatos. En su lugar, recurren a amenazas o a coaccionar a un mortal para que haga su voluntad. Los vampiros que usan la violencia en vez de la seducción para salirse con la suya tienden a no tener mucha consideración por los humanos y suelen hacer lo que sea necesario, sin importar el coste, para lograr lo que quieren. Por regla general, los vampiros que reclutan candidatos de esta manera no se preocupan por la Mascarada o se ríen del Silencio de la Sangre. Para ellos, la persecución de un Ghoul potencial es el juego del gato y el ratón y su objetivo está condenado al fracaso. Estos vampiros también recurren al chantaje, la extorsión o el acoso para forzar a un candidato a someterse. Así que, dependiendo de la naturaleza de las amenazas, un vampiro puede mantener oculta su identidad real durante el mayor tiempo posible. Puede pretender ser un genio criminal para subrayar su crueldad u operar bajo el disfraz de una siniestra mujer de negocios intentando “poseer” a ese candidato para destruir a un rival. Los vampiros que mienten sobre su identidad podrían necesitar respaldar sus afirmaciones, pero habitualmente eso no es un problema o una preocupación.

Si todo esto falla y un candidato está demasiado asustado para obedecer, un vampiro despiadado podría recurrir a la tortura, el secuestro y la alimentación forzosa. Vampiros más sádicos podrían secuestrar a sus reclutas, encerrarlos en un sótano y obligarlos a beber su Sangre. Tal método es brutal y suele hacer mella en su Ghoul recién creado de forma permanente. Por esta razón, algunos vampiros no recurren a esta táctica, ya que entienden que el Vínculo de Sangre no es una garantía de la lealtad de su Ghoul: ha habido algunos casos de Ghouls que han resistido el Vínculo de Sangre y han luchado contra sus Domitores, así que muchos vampiros creen que merece la pena tratar a sus candidatos como inversiones a largo plazo, ya que la fuerza bruta derivará en problemas que el Domitor no puede anticipar. Sin embargo, en caso de una emergencia muchos vampiros podrían recurrir a forzar la alimentación si el candidato es útil y difícil de convencer.

Para el Narrador: Violencia y Ghouls

El Mundo de Tinieblas está lleno de terrores sobrenaturales que tienen impacto sobre tus personajes y los de tus jugadores. Sin embargo, privar de su libertad a un personaje puede ser completamente terrorífico, ya que ese Ghoul o candidato concreto normalmente no tendrá el poder para zafarse de un vampiro que está empeñado en hacerse con él. Este aspecto del juego está dirigido a jugadores maduros y puede ser difícil de manejar, ya que los límites de la zona de confort de tus jugadores no están claros. Recomendamos que hables con tus jugadores por adelantado para que te ayuden a ajustar los detalles de tu crónica antes de introducir Ghouls. También sugerimos determinar un método de comunicación con tus jugadores que no rompa el ambiente ni detenga el ritmo de la escena, pero que actúe como una clara señal de que esta escena se ha vuelto incómoda para los jugadores y ya no es una experiencia divertida para ellos.

Por lo general, el uso de la fuerza acarrea más riesgos que recompensas, especialmente en zonas bien pobladas donde otros podrían estar al tanto de lo que está pasando. Algunos Neonatos podrían optar por la violencia por diversas razones. Tal vez carecen de mentor o Sire que los guíe, podrían estar operando al margen de las reglas de su coterie o de la sociedad vampírica o estar simplemente actuando en base a sus propios intereses. En muchos casos, los vampiros que se deleitan en el caos que causan pueden no comprender, o preocuparse, plenamente de que dicha violencia puede terminar por conducir a una Caza de Sangre o un puesto en la Lista Roja si sus actividades ascienden a transgresiones más peligrosas. Después de todo, la cruenta tortura de un Ghoul podría causar en su Domitor el Frenesí, o quizá podría llevar a ese Ghoul al Frenesí; dependiendo de la situación, esto podría provocar una ruptura de la Mascarada que no sea fácil de ocultar.

Así que, aunque la violencia y la fuerza aún den como resultado la creación de un Ghoul, hacerlo tiende a ser menos popular que una cuidadosa búsqueda de un candidato.

La vida con el amo

La rutina diaria de un Ghoul suele depender de quién sea su Domitor y qué tipo de servicios espera que realice. Muchos de los roles de Ghoul lo ubican al lado de su amo, mientras que otros podrían requerir una consistente y constante interacción con la sociedad moderna. Mientras que un Ghoul podría estar de guardia las veinticuatro horas del día, podría tener la orden de continuar teniendo una “vida normal” con amigos y amantes, siempre que estos compromisos no se interpongan en sus deberes. Por desgracia, un Ghoul suele ver limitadas sus interacciones y podría no ser capaz de comenzar una familia o perseguir una carrera a menos que su amo lo desee. Aun así, muchos Ghouls podrían evitar el contacto humano siempre que puedan o, por el contrario, buscarlo todo lo posible porque saben que aquéllos a quienes se acercan terminarán por caer en el escrutinio de su amo.

El otro factor con impacto en cómo es tratado un Ghoul es el número de Ghouls que mantiene un vampiro. Cuantos más controle un amo, más intensas pueden ser la rivalidades. Por fortuna, muchos vampiros son muy conscientes del coste requerido para mantener más de un Ghoul y pueden decidir que un único vasallo es todo lo que pueden manejar. Poseer múltiples Ghouls puede, como en épocas pasadas, poner al vampiro en peligro, ya que cada uno es una debilidad potencial que un rival podría explotar. Por lo general, los vampiros con múltiples Ghouls tienden a mantenerlos voluntariamente para alardear de su riqueza y poder o para intimidar sus enemigos.

Comer y dormir de forma apropiada puede ser el mayor reto de un Ghoul si se espera que opere cuando el amo está dormido y despierto. A algunos Ghouls se les asignan tareas que sólo pueden realizarse durante el día, pero también se les solicita que estén disponibles para un encuentro de madrugada. Por suerte, la habilidad sobrenatural de un Ghoul para mejorar su forma física le permite sobrevivir con menos sueño, pero sigue necesitando al menos un poco. Para hacer frente a las demandas de su rol, muchos Ghouls se vuelven expertos gestionando su tiempo, encontrando formas de dormir en cualquier lugar y estar totalmente despiertos al momento. Un montón de aspirantes a asesinos han sido emboscados por guardias “dormidos”.

Sin embargo, debido a los efectos de la Sangre, los Ghouls suelen olvidar sus propias necesidades e ignorarlas para servir mejor a sus amos. Aun así, muchos Domitores terminan por darse cuenta de que sus vasallos están sufriendo, ya que entienden que es imposible para los mortales trabajar siete días a la semana, cincuenta y dos semanas al año sin descanso. Los Ghouls sobrecargados podrían mostrar cuán cansados están al volverse obsesivos y perder de vista detalles clave. Habitualmente, los Antiguos que

han perdido el contacto con la humanidad pueden no advertir que sus Ghouls no son máquinas que pueden encender y apagar. Podrían culpar injustamente a los Ghouls por sus errores hasta que lleguen a entender que, como los vampiros, necesitan descansar para mantenerse sanos y completamente funcionales.

Tipos de Domitores

La mayoría de los vampiros encajan en un tipo de Domitor que estructura su relación con sus Ghouls. Aunque un amo podría cambiar de humor o comportamiento por capricho, estos estereotipos representan cómo un Domitor *acostumbra* a tratar a su Ghoul.

Además, hay estereotipos de los Domitores basados en su Clan o Línea de Sangre. Los detalles de cómo tratan los distintos Clanes a sus Ghouls comienzan en la **pág. 47**. Aquí, los tipos de Domitores se centran en cómo de personales o impersonales son en su trato con sus Ghouls.

Personal

Un amo amable puede parecer una tía cariñosa, un amigo excéntrico o un jefe empático. Estos tipos de Domitores podrían expresar cuánto les preocupa el bienestar del Ghoul al tiempo que trabajan junto a él para cumplir sus deseos. Desde el punto de vista del Ghoul, un Domitor amable es el mejor tipo de amo que se puede tener, porque percibe que comparten respeto mutuo y, en algunos casos, amistad e incluso amor. Sin embargo, este sentimiento de cercanía es artificial y muchos Ghouls nunca se percatan de que su relación con su Domitor se basa en mentiras. A menudo, los vampiros prometen recompensar a sus Ghouls con el Abrazo o alimentarlos con Sangre adicional por su buen comportamiento, pero podrían no cumplir sus promesas. Otros podrían adherirse a regalos mundanos como dinero o bienes terrenales para mantener el interés del Ghoul. Pese a cualquier sobredosis de amabilidad, un amo aún espera que se obedezcan sus órdenes, especialmente desde que está invirtiendo su tiempo y su preciosa Sangre en poseer a ese Ghoul concreto en primer lugar.

Por otro lado, algunos Domitores que toman a su Ghoul como amante podrían deleitarse con la breve euforia de la experiencia. Sin embargo, una pareja que consista en un Ghoul y un vampiro probablemente acabe en desastre. A veces, un amo selecciona a un Ghoul para que sea su amante de entre sus Ghouls y persigue una relación romántica por curiosidad, necesidad, envidia o aburrimiento. No importa cuantas proclamas de amor profese un vampiro, son criaturas condenadas y egoístas motivadas por la autopreservación que son incapaces de entender qué significa el amor. Por otro lado, los Ghouls

que profesan esta devoción eterna por sus amos suelen actuar bajo la influencia del Vínculo de Sangre. Lo que tienen vampiros y Ghouls es, entonces, una artificial y compartida lujuria o una fugaz atracción mutua. Para cualquier persona *salvo* un Ghoul, cuya mente está nublada por los efectos del Vínculo de Sangre, este tipo de relación es una de las peores formas de abusar de la Sangre, ya que no sirve a otro propósito que satisfacer un apetito. Por ello, algunos vampiros lo denominan desdeñosamente “jugar con tu comida”.

Aunque por lo general los Domitores pueden ser amables, cuidadosos y empáticos, su actitud no les impide castigar a sus Ghouls si es necesario. Probablemente, un Ghoul devoto sea reprendido si no cumple con los deseos de su amo, sin importar lo amable que éste sea. Así que, aunque el trato positivo de un Ghoul conlleve muchos beneficios, pueden desarrollarse algunos efectos secundarios no deseados. Por ejemplo, los amos que olviden reafirmar su dominación podrían ver que sus Ghouls sobrepasan sus límites cuando tratan de anticipar los deseos de su amo. O, en algunos casos, un Ghoul podría asesinar a sus compañeros Ghouls para demostrar cuánto “quiere” a su amo.

Impersonal

El tipo más común de amo evita las relaciones personales con sus Ghouls para prevenir complicaciones innecesarias e inesperadas. Aunque un acercamiento impersonal no equivale automáticamente a un trato severo, sí significa que los Ghouls del Domitor son considerados empleados prescindibles que pueden sustituirse en cualquier momento. Actuar de forma profesional beneficia tanto a Ghoul como a amo, puesto que la mayoría de Ghouls comprenden cómo es realizar un trabajo. Esto también puede, de cierta forma, reducir la posibilidad de obsesión o deseo físico, ya que una relación formal permite al amo canalizar las energías del Ghoul en un rol más práctico y establecer unos límites claros. Así, si un Ghoul la caga demasiadas veces o no puede soportar trabajar junto a un Ghoul rival, el amo podría acabar su relación “despidiéndolo”.

Aun así, los vampiros que consideran ganado a los humanos tienden a no tratar a sus Ghouls mejor que a un mueble. En estos casos, la actitud de un Domitor puede pasar de impersonal a un desprecio activo. Estos amos evitan activamente poseer Ghouls porque no desean malgastar su preciosa Sangre o pueden apartarse de su camino para reafirmar su dominio. Sin embargo, esos amos que tienden a ejercer un implacable control sobre sus Ghouls tienden a interpretar el más mínimo gesto como un signo de rebelión. Irónicamente, es esta clase de brutal trato lo que conduce a lo que más teme un amo: una cruenta insurrección.

Las cuatro edades del Ghoul

A medida que los Ghouls crecen y progresan se convierten en más poderosos y útiles para sus amos. Las cuatro edades del Ghoul representan la madurez de un Ghoul o cuánto tiempo lleva un Ghoul alimentándose de la Sangre de su amo mientras está a su servicio. Aunque muchos Ghouls sí marcan su edad numérica de cierta manera, tienden a olvidar a hacerlo una vez han obtenido más experiencia. En este punto, la diferencia entre un Ghoul que lleva sirviendo durante un siglo o ciento cincuenta años es nominal.

Ghouls jóvenes

Los Ghouls recién creados son indistinguibles de cualquier otro humano. Mantienen la misma apariencia que han tenido siempre y, aunque tienen una fuerza mejorada, no son superhumanos. Aun así, la Sangre hace a los Ghouls jóvenes exageradamente arrogantes, incluso en presencia de otros vampiros. La mayoría de Ghouls jóvenes no tienen idea de cuán peligrosa y poderosa es realmente mucha de la gente que se encuentran.

Hasta que el Vínculo de Sangre es seguro, un Domitor puede mantener a su nuevo Ghoul bajo estrecha vigilancia. Para cualquier Ghoul joven, las semanas podrían pasar como el principio de una relación fascinante e íntima. Algunos podrían darse cuenta de que están bajo un atento escrutinio y podrían no entender por qué. De todas formas, la mayoría de vampiros comprenden que la fuerza del Vínculo de Sangre influye en cómo responde el joven Ghoul a sus órdenes.

En algunos casos, un Vínculo de Sangre más débil puede funcionar en favor de un Ghoul joven. La claridad mental le permitirá centrarse en su deber en vez de en su antinatural devoción por su amo. Esto podría terminar teniendo como resultado que el joven Ghoul obtenga más y más independencia, siempre que su Domitor esté preocupado principalmente por los deberes que debe realizar en vez de por una relación cercana y personal. Aun así, un Ghoul joven con la mente despejada también corre el riesgo de ser física o mentalmente dañado, ya que experimenta los recientes horrores que acechan en las sombras de forma diferente que un Ghoul cuya mente y sentidos están embotados por la Sangre.

Mientras no haya forma de contabilizar cuántos existen, la mayoría de vampiros asumen que la mayoría de Ghouls son jóvenes por gran variedad de motivos. Los Ghouls jóvenes podrían ser asesinados por sus amos durante el Frenesí o si lo decepcionan de forma inconsciente. Sin embargo,

Animales Ghoul

Los animales Ghoul ganan una fuerza mejorada con Potencia, una prolongada esperanza de vida y la lealtad que acompaña al Vínculo de Sangre. Sin embargo, el amo no adquiere la habilidad de hablar o dar órdenes al animal Ghoul por haberlo creado. Sin el uso de Animalismo, los animales Ghoul pueden ser difíciles de controlar, pero no es imposible. Los perros pueden ser entrenados y ser excelentes guardias, aunque no son tan útiles como sus contrapartidas humanas.

El inconveniente de mantener a un animal Ghoul es que la mayoría de animales no pueden realizar tareas complicadas que requieran habilidades motrices o interacción humana. Sin embargo, los animales Ghoul tienden a ser extremadamente leales y, como beneficio añadido, es improbable que un perro o un cuervo determinados sean el agente de otro vampiro. Por esta razón, no es extraño que muchos vampiros mantengan uno o dos animales Ghoul para mayor protección en algún puesto.

Para más detalles sobre animales Ghoul, ver [pág. 169](#).

habitualmente, los Ghouls jóvenes mueren defendiendo a sus amos o sus refugios.

Ghouls experimentados

Un Ghoul que ha servido durante toda una vida humana podría ser considerado experimentado por muchos Domitores. Conforme pasa el tiempo, un Ghoul experimentado corre el riesgo de perder su contacto con la humanidad, ya que la gente comienza a darse cuenta de que nunca envejece y cómo puede resistirse a los cambios de moda y *zeitgeists* culturales. Los Domitores astutos recordarán este hecho a sus Ghouls experimentados y los ayudarán a forjar nuevas identidades cuando necesiten retirar un pseudónimo o fingir su muerte para evitar escrutinios.

Aunque pueden no entender sus limitaciones, estos Ghouls probablemente dominen sus nuevas habilidades y pueden haber aprendido otras Disciplinas físicas. Aunque un Ghoul experimentado no es rival para un hombre lobo, algunos pueden cazar y capturar vampiros solitarios

sin la ayuda de sus amos. Sin embargo, por lo general, los Ghouls experimentados que continúan prestando servicio a sus Domitores se mantienen a su lado y disfrutan de los beneficios de su situación.

Los Ghouls experimentados que estén sujetos al Vínculo de Sangre no son más (ni menos) leales que un Ghoul joven que haya bebido tres tragos de la Sangre de su Domitor. Los efectos del Vínculo de Sangre siguen siendo los mismos, y los Ghouls experimentados saben que si su Domitor dejase de darles Sangre envejecerían de forma natural y morirían si ya han sobrepasado su esperanza de vida normal.

Ghouls Antiguos

Los Ghouls que sobreviven más de un siglo o dos son raros, pero existen. Algunos Domitores siguen manteniendo a un Ghoul concreto por costumbre, favoritismo o necesidad. Por ejemplo, algunos amos astutos pueden continuar manteniendo un agente durmiente cerca porque están paranoicos con la idea de que van a ser atacados. A diferencia de los Ghouls jóvenes y experimentados, los Ghouls Antiguos también pueden estar familiarizados con los pros y contras de la sociedad vampírica. Por desgracia, a pesar de su edad, los Ghouls Antiguos no disfrutan del estatus de un Neonato recién Abrazado.

Los Ghouls Antiguos están muy cualificados y suelen saber más de cómo sobrevivir en la sociedad actual que la mayoría de vampiros jóvenes. La mayoría de ellos son, a todos los efectos, expertos en el rol que han ido realizando y perfeccionando a lo largo de los años. Sus roles pueden haberles sido dados por sus Domitores o pueden ser posiciones que han creado y modelado por las necesidades de cada momento.

Algunos Ghouls Antiguos están en una gran forma física y suelen estar lo bastante en forma para poner sus habilidades en práctica. Dependiendo de sus experiencias y entrenamiento, también podrían tener altos niveles de Disciplinas físicas. Por éstas y otras razones, un Ghoul Antiguo probablemente sería capaz de defenderse en una pelea.

Incluso a esta edad, los efectos del Vínculo de Sangre siguen siendo los mismos que cuando el Ghoul fue creado por primera vez. Por lo tanto, aunque un Ghoul Antiguo es probablemente más poderoso que su anterior yo, su lealtad se ha mantenido estática. Por esta razón, algunos Ghouls Antiguos podrían sentirse despreciados si no son Abrazados tras un determinado período de tiempo. Después de todo, han sobrevivido lo suficiente para demostrar su valía y han visto los problemas que puede causar un Neonato. O, alternativamente, un Ghoul Antiguo podría querer morir después de haber visto y escuchado muchos horrores a lo largo de los años, por lo que, una vez que el Ghoul alcanza esta etapa, un Domitor debería pensar cuidadosamente qué uso siente que aún tiene su vasallo.

Ghouls Ancianos

Aunque es algo infrecuente, algunos Ghouls logran sobrevivir contra todo pronóstico durante centenares de años o más. Estos Ghouls Ancianos suelen servir a poderosos Matusalenes y juntos han visto surgir y caer civilizaciones muchas veces. En este punto de sus vidas, los Ghouls Ancianos por lo general se han divorciado de la realidad para lidiar con un interminable desfile de días y noches sirviendo a sus amos.

Como cualquier otro vasallo, un Ghoul Anciano es un representante que sirve a su Domitor, pero aún sigue sin tener estatus dentro de la sociedad vampírica, ni siquiera por encima de vampiros jóvenes y Neonatos. Sin embargo, debido a su edad, su maestro y la experiencia que ha amasado a lo largo de los años, los Ghouls Ancianos son aterradores para muchos vampiros, incluso aunque sigan siendo técnicamente mortales.

Los Ghouls Ancianos tienen un gran valor para sus Domitores. Así pues, un ataque a un Ghoul Anciano es visto como un ataque a su amo. Sin embargo, los vampiros jóvenes podrían no darse cuenta de que éste es el caso la primera vez que se encuentran con uno puesto que su existencia es tan escasa. Otros vampiros podrían tratar de sacar beneficio intentando Dominarlos o usar otras Disciplinas para descubrir los secretos del Ghoul Anciano. Después de todo, si los viejos enemigos pueden volver a un valioso vasallo contra su ancestral amo, podrían finalmente encontrar una forma de tener la mano ganadora y lanzar un ataque.

Sin embargo, la mayoría de vampiros comprenden que la precaución suele estar justificada cuando se trata de un Ghoul Anciano. Algunos pueden incluso extender una mano de hospitalidad, sabiendo muy bien que informará a su maestro y es a ese vampiro a quien realmente temen.

Nacidos en la Sangre

No todos los sirvientes son creados al alimentarse de la Sangre. Algunos mortales similares a Ghouls, llamados Aparecidos, son criaturas creadas por un proceso ritual que involucra Magia de Sangre y una pareja de Ghouls. Los Aparecidos, que nacen de largos y ancestrales linajes comúnmente conocidos como *familias de Aparecidos*, no son simplemente el producto de dos Ghouls como algunos vampiros jóvenes podrían creer. Estos sirvientes sobrenaturales son, a todos los efectos, manipulados creándolos en base a linaje y el saber arcano de su familia.

Como los Ghouls, los Aparecidos no suelen tener estatus dentro de la sociedad vampírica y comparten muchos otros puntos en común con los Ghouls, ya que ambos han sido creados para servir. Sin embargo, a diferencia de los Ghouls, los Aparecidos producen una débil forma de Vitae que les

ha dado una extendida esperanza de vida y una versión menor de la Bestia. Los Aparecidos, más que los Ghouls, pueden ser propensos al Frenesí y al Röttschreck porque, como sus amos, sufren los efectos de la Marca de Caín, aunque en una forma menos potente.

Los Aparecidos suelen estar asociados a Clanes del Sabbat como los Tzimisce. Aun así, otros Clanes y Sectas, especialmente los Tremere y los Giovanni, también han desarrollado familias de Aparecidos propias en total secreto. Para más información sobre los Aparecidos y las familias de Aparecidos, ver **pág. 85**.

La promesa del Abrazo

Tanto Ghouls como Aparecidos pueden ser atraídos al servicio con la promesa del Abrazo. Aun así, los vasallos podrían no recibir nunca el Beso Oscuro, incluso después de años de leal servicio. A veces, las razones de un Domitor para crear prole pueden variar, o su razonamiento puede estar en desacuerdo con el de su Ghoul debido a los efectos del Vínculo de Sangre.

Un vampiro podría querer abrazar a un Ghoul como una forma de:

- Añadir un nuevo miembro al Clan local para completar sus filas.
- Reemplazar a un Chiquillo muerto.
- Llenar el vacío dejado por un Chiquillo tras un desacuerdo o haberse mudado a otra ciudad.
- Proveer al Clan de más poder que el que un mero Ghoul puede proporcionar.
- Reforzar el estatus o la posición del Clan, ya que los Ghouls no pueden tener estatus.
- Recompensar a un Ghoul por su servicio después de habérselo ganado.

Las razones por las que un Ghoul puede querer ser Abrazado suelen ser más simples que las de su Domitor y mucho más claras. Dado que un Ghoul no posee estatus en la sociedad vampírica, sus necesidades y deseos tienden a ser menos complejos, ya que creen que convertirse en vampiro los salvará de su amo.

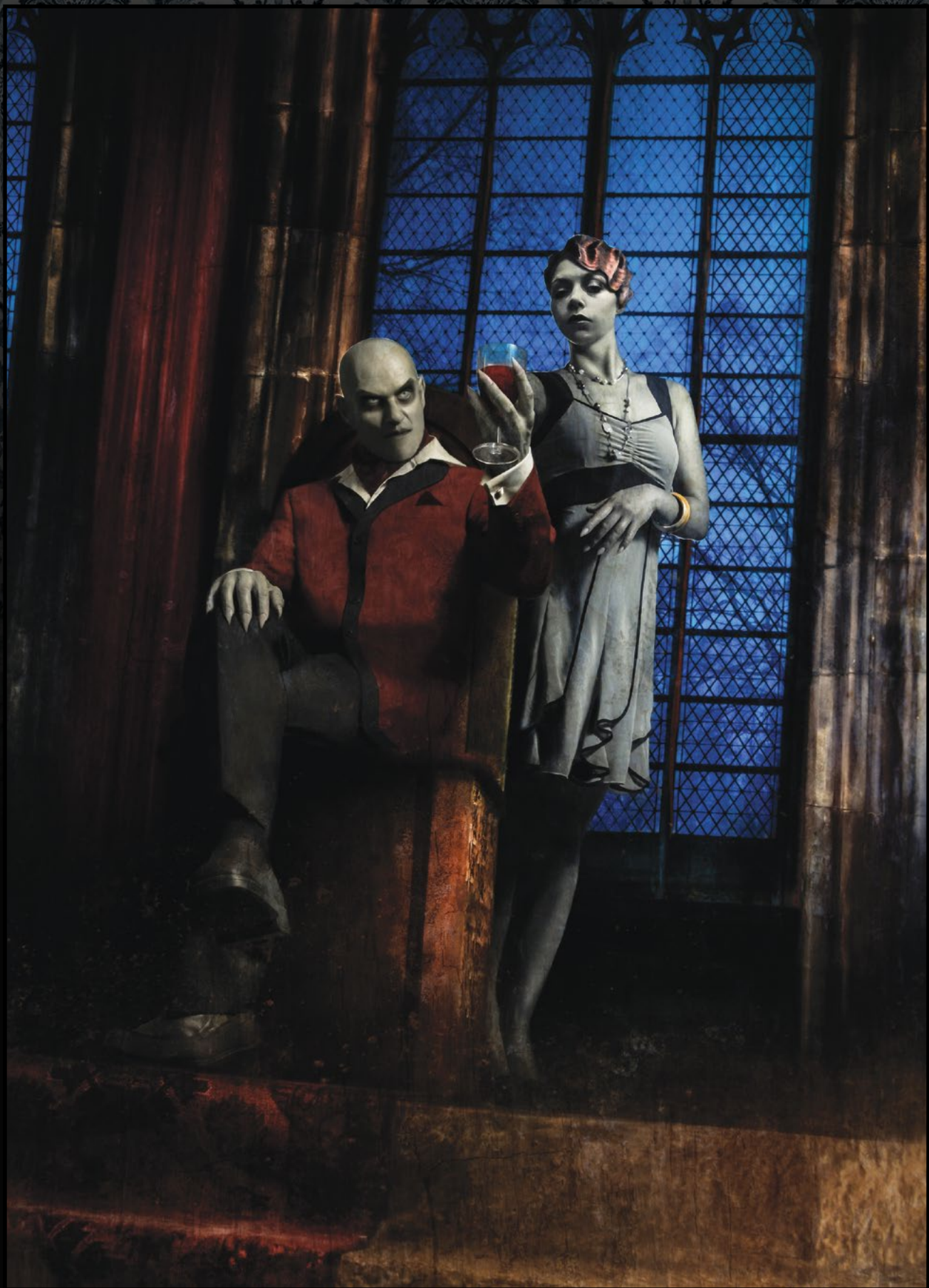
Los Condenados

El lexicón del V20, que se encuentra en la **pág. 35**, define a los Condenados como «La raza de los Cainitas; todos los vampiros». Esta definición también es válida en **Ghouls y Aparecidos**. Aunque son los vampiros quienes se refieren a sí mismos como los Condenados, sus sirvientes y esclavos comparten, en menor grado, puntos en común con sus amos. Por lo general, los Ghouls y Aparecidos no temen la luz solar, pero sienten el Ansia y también sufren una versión menor de la Maldición de Caín omnipresente en la Sangre del vampiro. Cualquier criatura viviente, humano, animal o insecto que beba demasiado de los muertos terminará por pagar un terrible precio. Los poderes oscuros que otorga, transmitidos por la Sangre, no vienen gratis, y tanto Ghouls como Aparecidos lo saben bien.

Un Ghoul puede anhelar el Abrazo porque:

- Odia no ser nada más que un sirviente glorificado.
- Ha hecho todo lo que su Domitor quería para obtenerlo.
- Desea acceder a secretos y Disciplinas ocultos.
- Cree que está enamorado de un vampiro.
- Busca una cura para una enfermedad fatal que padece.
- Espera tener una segunda oportunidad en su vida, sin percatarse del todo de que un vampiro está maldito para toda la eternidad.

Una vez el Ghoul es Abrazado, la relación entre vasallo y Domitor cambia a la de Sire y Chiquillo, y ya no es un sirviente. Si el Neonato lo desea, podría comenzar a reclutar a un nuevo candidato para convertirse en un Ghoul, ya sea para reemplazar el hueco que ha dejado o cumplir con el rol de su vasallo personal hasta que tenga la autonomía suficiente para tomar sus propias decisiones. Así, el ciclo de encontrar a un candidato potencial, crear un Ghoul, mantener un Ghoul y crear un Chiquillo continúa.



Capítulo Dos: Ser Ghoul, Vínculo de Sangre y Sistemas

«Ser un Ghoul es ser más que un humano, pero menos que un vampiro.»

— Dr. Nancy Reage, científica Malkavian

Pocos vampiros discuten sobre el poder de la Sangre, pero lo que frecuentemente se da por sentado es que la existencia de los Ghouls es misteriosa e inquietante. Aunque los Ghouls siguen siendo técnicamente humanos, también son en parte vampiros y caminan entre ambos mundos durante el día y la noche. Mientras se les continúe alimentando de Sangre, los Ghouls no envejecen, pueden desarrollar un limitado uso de Disciplinas y pueden curarse por sí solos. Pese a los beneficios que provee la Vitae, los Ghouls también heredan muchas debilidades únicas de la condición vampírica. Éstas normalmente incluyen ser un Condenado, tener la habilidad de entrar en Frenesí, sufrir maldiciones relacionadas con las Debilidades específicas de Clan y adquirir una Bestia cuya Ansia nunca cesa.

Sin embargo, un Ghoul es más que la suma de su cuerpo y los efectos de la Sangre. Los Ghouls y vampiros suelen diferir porque un Ghoul tiene alma y conciencia, mientras que el vampiro no. Esto se puede traducir en la incapacidad de un Ghoul de hacer frente a la verdad, que es que nunca está realmente solo y que esos vampiros existen para alimentarse. Por otra parte, un Domitor podría decirle cruelmente a su Ghoul que se deshaga de un cuerpo sin darse cuenta de que su siervo nunca antes ha visto un cadáver al que le han drenado la sangre. Así que, aunque los efectos de la Vitae son poderosos, éstos no garantizan que todo Ghoul responda a la Sangre de su amo de la misma forma.

La mayoría de Ghouls está al tanto de que con lo que tratan noche tras noche no es, por la falta de una palabra mejor, “normal”. Según el grado y frecuencia de los terrores que se encuentren, algunos Ghouls podrían desarrollar una enfermedad mental como resultado. Un Ghoul podría lavarse las manos obsesivamente, mientras que otro podría no volver a dormir nunca. Sin embargo, algunos Ghouls, podrían sufrir un Trastorno como Fuga, Trastorno Obsesivo Compulsivo o Paranoia a medida que pasa el tiempo, además de las peculiaridades de su conducta.

Pese a la terrible experiencia, vivir la vida como un Ghoul es una propuesta tanto peligrosa como emocionante para muchos mortales. Esto es especialmente cierto si el vampiro se toma su tiempo para atraer a un Ghoul potencial, para mostrar la terrible belleza de yacer en la oscuridad y revelar la atractiva y adictiva naturaleza de la Sangre.

Sangre embriagadora

Parte de la razón por la que algunos Domitores dan por hecho que sus Ghouls siempre estarán ahí es por la adictiva naturaleza de la Vitae. A medida que pasa el tiempo, muchos amos olvidan que la lealtad profesada por sus Ghouls no es nada más que una dolorosa dependencia física de

la Sangre. A menudo creen que sus Ghouls harían lo que fuera para alimentarse de ellos, olvidando que sus Ghouls podrían beber fácilmente Sangre de otro vampiro. Aunque esto sea verdad, los Ghouls suelen querer permanecer en su rol actual debido al poder del Vínculo de Sangre, su adicción a la Sangre y las promesas de sus Domitores. Un puñado de Ghouls tenaces podría tratar de liberarse de la adicción, pero les resulta muy difícil hacerlo. Esos Ghouls podrían aferrarse a sus recuerdos rotos de qué era la vida antes de beber la Sangre sólo para olvidar por lo que están luchando tras su siguiente alimentación.

En realidad, la Sangre no sólo sostiene la vida y la no-vida. Una vez el Ghoul ha tomado su primer trago, lo afecta más profundamente que cualquier comida, droga o experiencia que podría esperar tener sin ella, así que la adicción es uno de los muchos efectos que la Sangre vampírica puede tener sobre un Ghoul. Como los vampiros, los Ghouls pueden entrar en Frenesí a veces, lo cual supone un problema más grave. Después de todo, la única solución permanente es forzar a un Ghoul a dejar de alimentarse para que deje de ser Ghoul. Por desgracia, algunos Ghouls son tan adictos a la Sangre que pueden sufrir síntomas de abstinencia o una clase de grave psicosis que les obliga a complacer a su amo si no son alimentados en su momento. Sin embargo, las alimentaciones regulares también tienen impacto en la fisiología del Ghoul, ya que todos los Ghouls, sufren con el tiempo la debilidad de Clan presente en la Sangre de su amo. Estas debilidades aparecen detalladas en las descripciones de Clan que comienzan en la **pág. 54**.

Aunque la Sangre es altamente adictiva, los Ghouls que no pueden controlar sus impulsos tienden a no ser Ghouls durante demasiado tiempo. Sin embargo, es innegable que la condición humana empuja a los Ghouls desesperados al límite para crecer contra la adversidad. Los Ghouls, incluso cuando están Vinculados, suelen luchar violentamente por su merecido lugar al lado de sus amos. Los Ghouls ingeniosos pueden tener metas y volverse muy obsesivos con ellas para ayudarse a no pensar en su alimentación. Quizá anhelan el Abrazo. Quizá desean ser libres para convertirse en Ghouls independientes. O quizá quieren deleitarse en su rol actual pese a los horrores de los que son testigos, ya que nunca han sentido un poder tan franco ni probado nada como la Sangre.

La dolorosa urgencia de alimentarse de Vitae suele ser atenuada por otras emociones que abarcan de la obsesión a los celos, especialmente si su amo mantiene más de un Ghoul. A menudo, los Ghouls que sirven al mismo amo compiten por el afecto y la Sangre. Estos Ghouls se consideran rivales los unos a los otros y traman por ser el favorito de su amo, incluso si su Domitor es un déspota y un sádico. Algunos podrían entorpecer los intentos de sus rivales por complacer a su compartido amo, hasta hacerlos

caer en desgracia. Otros podrían provocar incluso la muerte de sus competidores y presentarlas como fallos ante sus Domitores. A algunos amos les entretiene la lucha por su afecto, quizá porque apela a su cruel naturaleza o porque, en su megalomanía, aman ser el centro de atención gracias a los efectos de la Sangre en mortales.

Hay otros efectos emocionales colaterales vinculados a beber Sangre vampírica que se manifiestan de forma única. Algunos Ghouls podrían sentir momentos de euforia, un sentimiento de paz interior o una nítida claridad. Otros podrían excitarse sexualmente o verse inspirados a perseguir sus pasiones como la pintura, la escritura o el canto. Los Ghouls dotados físicamente podrían sentir como si de repente tuvieran más energía o más resistencia de la que tuvieron jamás.

A pesar de esta inestable mezcla de sentimientos, la Sangre también provee al Ghoul de una hiperconsciencia de su condición humana, ya que Vitae afecta a mortales y vampiros de forma diferente. Aunque es bien sabido que la Sangre vampírica en el cuerpo humano intensifica la actividad de todos los órganos vivos y tejidos, algunos sospechan que la Sangre activa y modela nuevas conexiones entre las neuronas para una mayor excitación del sistema nervioso del Ghoul. Según los de inclinación más científica, la Sangre podría incrementar la producción de hormonas en el cuerpo. Combinado, esto podría ser la explicación final y definitiva de los efectos de la Vitae en un mortal, aunque esto no sea del todo verdad. Alimentar puede ser un acto físico, pero la Sangre en sí misma es una fatal combinación de adicciones físicas, emocionales y místicas.

Esta adicción fatal causa un cambio dramático en los principales valores y creencias del Ghoul, lo que complica aún más sus sentimientos de confusión y su propio sentimiento de vergüenza. Muchos Domitores comprenden los potenciales efectos de su Sangre y vigilan de cerca a los Ghouls jóvenes antes de darles más órdenes. Esto se hace por la simple razón de que los cambios significativos en la personalidad de un Ghoul podrían ser advertidos por la gente con que se encuentre, especialmente si conocían a esa persona antes de que bebiera la Sangre.

Aunque la adicción a la Sangre vampírica puede ser una herramienta útil y manipuladora que esgrimir, ningún Domitor quiere un Ghoul que no pueda pensar claramente o se vea forzado a abandonar rápidamente su papel en la vida. Después de todo, a veces un Domitor prefiere que un Ghoul se mantenga como el detective principal o la secretaria del alcalde, así que muchos amos esperan a llevar a sus Ghouls a sus refugios hasta que el Vínculo de Sangre haya tomado forma. En realidad, los vampiros creen que el Vínculo de Sangre es la única forma de asegurarse de que los Ghouls seguirán siendo útiles y leales.

Vínculos de Sangre y Ghouls

La primera vez que alguien bebe Sangre de vampiro comienza a sentir de inmediato algo por el donante, casi un enamoramiento o un flechazo. Incluso si sólo bebe unas pocas gotas, el mortal se convierte en Ghoul. La influencia de la Sangre después del primer sorbo es sutil, pero está presente en todas las interacciones que tiene con su amo desde ese momento.

Los Ghouls recién creados suelen sentirse confusos porque sus sentimientos podrían haber cambiado o haberse modificado drásticamente tras el primer sorbo. Los Ghouls que desconfiaban de su nuevo amo podrían no comprender cómo sus sentimientos pueden cambiar tan abruptamente, especialmente si su Domitor les ha mentido u ocultado información. Habitualmente, los Ghouls podrían no reconocer sus propios sentimientos, ni necesariamente comprender qué les está pasando. Si ya antes sentían simpatía por la persona extraña-pero-pintoresca, ahora se sentirán irresistiblemente atraídos por sus amos sin razón aparente.

El contraste entre qué es lo que siente un Ghoul antes y después de ser Vinculado es mayor si inicialmente menospreciaba (o temía) al vampiro. Lo que siente el Ghoul después está más cerca del amor y la devoción que otra cosa. Como resultado de estos sentimientos recién desarrollados, incluso el Ghoul más asustado e inquieto adaptará sus hábitos y estilo de vida a gastar más tiempo para estar cerca de su “padre” adoptado o “amante”. Otros Ghouls suelen soñar con su Domitor o se encuentran a sí mismos pensando en él o anhelando su presencia cada segundo del día. Sin embargo, algunos se vuelven obsesivos con sus amos y su juicio se ve empañado y les impide finalizar sus tareas.

Los sentimientos artificiales que posee un Ghoul Vinculado podrían distorsionar sus emociones hasta el punto de que la identidad de su amo suplante la de sus padres, profesores influyentes en la escuela, mentores alentadores, mejores amigos e incluso primeros amores. Estos sentimientos fraudulentos pueden causar que un Ghoul esté menos centrado o esté confundido y que ya no sea capaz de distinguir cuáles son sus emociones reales sin esforzarse. Algunos pueden incluso experimentar sus recuerdos en un bucle perpetuo mientras duermen y luchan por encontrar sentido a tantas caras extrañas en tantos momentos felices. Para evitar perder el contacto con la realidad, algunos Ghouls entierran sus sentimientos para vivir en el presente, mientras otros reciben orden de su Domitor de mudarse a una nueva ciudad y abandonar todo y a todos los que han conocido.

Aunque el Vínculo de Sangre fuerce un sobrenatural sentido de la lealtad, la relación entre amo y Ghoul puede ser

productiva y gratificante. De hecho, se cree que un Ghoul Vinculado tiene más libre albedrío y ambición que un mortal que ha sido condicionado para servir a un vampiro mediante Dominación. Esto quiere decir que los Ghouls Vinculados pueden ser particularmente valiosos para sus amos porque cualquier sirviente que pueda mantener sus capacidades mentales es extremadamente útil. Después de todo, cuanto más estúpidos o débiles mentales sean los Ghouls, más vulnerables se vuelven tanto amo como Ghoul.

Por estas razones muchos vampiros tienen más de un candidato a mano, por si la Sangre es demasiado abrumadora para su primera opción. Otros vampiros no revelan su verdadera naturaleza a sus Ghouls hasta estar seguros de que han tomado la decisión correcta. Por otro lado, algunos amos podrían estar demasiado apegados a sus Ghouls para renunciar al control y los Abrazan antes de lo que inicialmente habían planeado. Sin embargo, la mayoría de Domitores, no tiene la paciencia necesaria para entrenar a sus Ghouls si no pueden encargarse de gestionar la alimentación o reaccionan mal al Vínculo de Sangre. Aquellos Ghouls que son rechazados podrían ser mantenidos como juguetes o forzados a olvidar que alguna vez se toparon con sus amos.

Aunque muchos vampiros son cuidadosos con respecto a la selección, creación y mantenimiento de un Ghoul, dado que no desean malgastar su Sangre, otros ven beneficios en ser menos exigentes. Por lo general, los Domitores que se acercan a Ghouls Vinculados con menos prejuicios tienden a usarlos para minar y atacar a sus rivales. Por ejemplo, un Domitor Toreador podría encontrar a un vagabundo y someterlo al Vínculo de Sangre para luego ponerlo en el camino de un Nosferatu. Otros amos podrían crear varios Ghouls Vinculados en un intento de engañar a otros vampiros para que los Abracen. Por supuesto, esta farsa requiere mucha preparación del reinante y el esclavo, y cualquier vampiro que descubra que está siendo engañado exigirá venganza sin importar el tiempo que pase. Sin embargo, esta técnica no es infrecuente, ya que los Ghouls Vinculados se usan habitualmente para espiar a otros Ghouls, Aparecidos y vampiros.

A veces, un Domitor manipulará a su Ghoul mintiéndole sobre la naturaleza de la Sangre y sus muchas propiedades para motivar a su sirviente para alimentarlo y seguir Vinculado. Un Ghoul podría creer que si no complace a su amo, no será capaz de beber nunca más Sangre y será castigado por ello. Sin embargo, a otros puede que les laven el cerebro para que crean que algún día serán vampiros si beben la suficiente Vitae o que morirán si lo hace su amo. Después de todos los demás efectos que podría experimentar un Ghoul Vinculado, no les cuesta mucho creer cualquier cosa que sus amos les cuenten. Aunque son pocos, los Ghouls muy aislados podrían comenzar a preguntarse si son espe-

Vínculos de Sangre y Mortales

Debido a la naturaleza de la condición de Ghoul, no es raro encontrar a un Ghoul Vinculado. Sin embargo, el Vínculo de Sangre es una conexión mística entre reinante y esclavo que podría darse por igual entre vampiro y vampiro, vampiro y Ghoul o vampiro y mortal. No es necesario que los Ghouls estén Vinculados, ya que requieren alimentarse de Sangre, de cualquier vampiro, de forma mensual para ser considerados como tales. Como otros esclavos, los Ghouls sólo pueden estar Vinculados a un vampiro a la vez, pero alimentarse una vez al año no hace que permanezcan como Ghouls.

El beneficio del Vínculo de Sangre provee al reinante el control tras la tercera alimentación, lo que permite a muchos vampiros manipular sus relaciones tanto con Ghouls como con mortales. Por ejemplo, un Ventrue podría someter a un mortal al Vínculo de Sangre en el transcurso de unas noches. Durante este tiempo, ese mortal se considera un Ghoul. Sin embargo, cuando el Ventrue deje de alimentarlo, el mortal quedará Vinculado al vampiro, pero envejecerá de forma normal puesto que ya no es un Ghoul. Este vampiro, entonces, visita a su mortal Vinculado una vez al año para mantener el Vínculo de Sangre, y mientras lo haga, el Vínculo de Sangre permanecerá en su lugar.

cialmente longevos o inmortales. La mayoría no ignora su dependencia de la Sangre, y sospechan que sufrirán mucho si alguna vez dejan de alimentarse de ella.

Muchos Domitores hacen todo lo posible para asegurarse que el Vínculo de Sangre permanece intacto y estable después de haberlo asegurado. Parte de la razón de por qué es tan importante el Vínculo de Sangre es porque ningún esclavo puede tener más de un reinante a la vez. Aunque un Ghoul puede recibir Sangre de más de un vampiro, no puede Vincularse a múltiples amos. Así, el Vínculo de Sangre entre un Ghoul y su amo es mucho más complicado que uno que exista entre dos vampiros, y suele ser más difícil de romper. El Ghoul no sólo sufre efectos físicos, sociales y mentales secundarios, también experimenta incontables conflictos morales al caminar sobre la fina línea entre la humanidad y su nueva vida al servicio de un vampiro.

Sistemas de Vínculos de Sangre

Después que el vampiro alimente de Sangre a un mortal por primera vez, el Ghoul recién creado ha dado los primeros pasos hacia el Vínculo. Incluso si el Ghoul queda horrorizado tras probar la Sangre, desarrollará fuertes sentimientos por su amo, anhelando verlo de nuevo. Tras un segundo sorbo, al Ghoul le resultará muy difícil dañar o rechazar a su Domitor, incluso aunque lo desee desesperadamente. Beber de un reinante por tercera vez asegura el Vínculo de Sangre, y ese Domitor se transformará en la persona más importante de la vida del esclavo.

Asegurar el Vínculo

A fin de forjar un Vínculo de Sangre, un vampiro necesita gastar 3 puntos de Sangre a lo largo de tres noches separadas. La fuerza del Vínculo de Sangre no está relacionada con la Generación del vampiro; son los tragos recurrentes los que lo refuerzan, aunque algunos reinantes afirman que un esclavo debe estar cerca o aparecer regularmente ante su presencia física. Aunque esto no es necesariamente verdad, el Vínculo de Sangre se puede volver más débil si el esclavo no bebe Sangre del reinante de vez en cuando.

Una vez el esclavo está bajo la influencia del Vínculo de Sangre, puede ser un reto para él rechazar a su reinante, pero podría intentar cometer un pequeño acto de desafío como dejar un mensaje al rival de su reinante, mandar un SOS a la policía o sabotear la seguridad del refugio de su reinante. En este caso, el esclavo debe superar una tirada extendida de Fuerza de Voluntad a dificultad 8. A discreción del Narrador, la dificultad puede incrementarse o decrecer dependiendo de la Naturaleza y Conducta del esclavo. Por ejemplo, un esclavo que sea Protector lo tendrá más difícil para resistir las órdenes de su reinante, especialmente si el Domitor parece necesitar ayuda.

La cantidad de Sangre necesaria para retener a un esclavo bajo el poder del reinante es pequeña, especialmente si el Ghoul ya está Vinculado. Para mantener el Vínculo de Sangre, un vampiro sólo necesita gastar un punto de Sangre un par de veces al año. Hay que tener en cuenta que esto es diferente de las alimentaciones mensuales requeridas para mantener la condición de un Ghoul, y la cercana proximidad del esclavo no es un requisito para asegurarse de que el Vínculo se mantenga.

Los efectos del Vínculo de Sangre permanecen en su lugar siempre y cuando el reinante continúe asegurándolo. Esto es cierto independientemente de si el esclavo deja de ser un Ghoul o es Abrazado. Además, ni Ghouls, ni mortales ni vampiros pueden estar Vinculados a más de un reinante a la vez, sin importar las veces que beba el personaje. Sin embargo, en realidad, el Vínculo de Sangre existe por la naturaleza adictiva de la Sangre.

Romper el Vínculo

Un Vínculo de Sangre puede romperse, pero es extremadamente difícil hacerlo. La Sangre es adictiva y embriagadora, pero los efectos místicos de estar Vinculado son igual de fuertes, siempre que el vínculo se mantenga adecuadamente.

La primera forma en la que un Vínculo de Sangre puede romperse es si el reinante deja de mantenerlo. Generalmente, un esclavo que ni vea ni se alimente de su reinante durante un período de 12 meses menos sus puntos de Fuerza de Voluntad permanente descubrirá que su Vínculo se ha reducido en un nivel. Así, un Ghoul totalmente Vinculado que tenga una Fuerza de Voluntad permanente de 4 encontrará que la fuerza del Vínculo se reduce tras ocho meses si no ha tenido contacto, ni se ha alimentado, del reinante responsable. En esta situación, el Vínculo de Sangre se ha desgastado y el esclavo actúa como si hubiese bebido dos veces del reinante en vez de tres.

En segundo lugar, cuanto más se resista un Ghoul a un Vínculo de Sangre, más fácil le es al personaje romperlo. Muchos Ghouls maltratados, siempre y cuando su salud mental permanezca intacta, lo intentan con mayor frecuencia que los que no lo son. Para resistirse debe realizarse una tirada de Fuerza de Voluntad. La dificultad suele ser 8, y el jugador debe obtener un mínimo de 3 éxitos, uno por cada trago que ha forjado el Vínculo. Sin embargo, puede requerirse un número mayor de éxitos igual a cuántas veces haya bebido el esclavo del reinante en los últimos doce meses. Debe tenerse en cuenta que esta resistencia está específicamente relacionada con la Vitae que ha causado el Vínculo de Sangre y no con la condición de Ghoul.

Los Ghouls Vinculados que sólo se alimentan de un amo habitualmente encuentran más desafiante resistir el Vínculo de Sangre que aquéllos que obtienen Sangre de múltiples vampiros. Por ejemplo, un Ghoul del Sabbat que se alimente de una manada a lo largo de los meses aún está Vinculado a un único vampiro. Si el personaje bebe de múltiples vampiros, pero sólo se alimenta de su reinante en cuatro ocasiones, entonces, técnicamente, sólo necesita cuatro éxitos para resistir los efectos del Vínculo de Sangre. Sin embargo, la mística naturaleza del vínculo no se ve reflejada en la tirada de dados, sino en las acciones y creencias personales del personaje y ambas pueden variar ampliamente. Algunos reinantes creen que maltratar a un Ghoul le da causas justas para resistirse, especialmente si el vampiro tiene una fuerte opinión sobre mantener la Mascarada o el Silencio de la Sangre. Sin embargo, otros no se molestan en pensar sobre asuntos triviales y alimentan a sus esclavos más a menudo.

Sin embargo, una vez se rompe el Vínculo, los efectos no son permanentes. Cuando se rompe, el jugador debe gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad y el Vínculo queda negado durante un período de tiempo específico, ya sea durante

un turno (lo suficiente para atacar al reinante) o una escena (para mandar un mensaje o comunicarse claramente). A fin de continuar atacando o actuando libre de la influencia del Vínculo de Sangre, el esclavo debe gastar un punto de Fuerza de Voluntad adicional. Así, un Ghoul Tzimisce que se haya liberado del Vínculo deberá gastar 3 puntos de Fuerza de Voluntad si quiere atacar a su amo tres veces (sucesivas). Sin embargo, tan pronto como el esclavo deje de gastar Fuerza de Voluntad, el Vínculo de Sangre volverá con la misma fuerza que tenía antes de resistirse. O, en otras palabras, si el Vínculo de Sangre ya se había debilitado a dos niveles de antemano, el Vínculo permanece en dos niveles después.

Finalmente, un Vínculo de Sangre también puede romperse si el reinante muere. Se cree que la Muerte Definitiva, ya sea causada por el esclavo u otros medios, rompe el Vínculo. Sin embargo, los detalles de lo que ocurre tras la Muerte Definitiva del reinante no están claros, especialmente en lo que respecta a los Ghouls Vinculados. Algunos pueden buscar venganza por la muerte de su amo, mientras que otros pueden ser tan adictos a la Sangre, que sea lo único que anhelan, o incluso podrían estar tan consternados que se hieran a sí mismos o maten a otros Ghouls dentro del mismo hogar.

Sin importar cómo se rompa el Vínculo de Sangre, esto es un evento significativo en cualquier crónica que implique Ghouls o Aparecidos Vinculados. Incluso indultos temporales pueden activar imprevistas repercusiones que vayan desde un Ghoul que lucha por su independencia hasta un vampiro rival atacando el refugio del Ghoul, así que se recomienda encarecidamente que los jugadores que consideren resistir la influencia del Vínculo de Sangre colaboren con su Narrador antes de intentarlo.

La condición del Ghoul

Después de que un mortal pruebe la Sangre por primera vez, no sólo desarrolla sed por ella, sino que su cuerpo físico experimenta también otros cambios. Siempre que la Sangre permanezca en el sistema, dejará de envejecer de forma normal y tendrá la habilidad de curar todas las enfermedades que tenga, incluidos miembros perdidos o incluso el cáncer. Los Ghouls recién creados tienden a sentirse más vigorosos y vivos que antes de alimentarse, ya que aún no se han dado cuenta de lo que han bebido.

Los Ghouls pueden sentirse más animados, pero habitualmente no son conscientes de la extensión de las capacidades hasta que intentan hacer una actividad exigente. Podrían encontrar más sencillas sus actividades diarias, como levantar paquetes o subir diversos tramos de escaleras. Cuando la Sangre se arraiga, los nuevos Ghouls podrían incluso llevar sus cuerpos al límite, como si pudiesen acabar una maratón o levantarse de la cama de un hospital por primera vez en



meses. A menudo, los Ghouls se sorprenden del resultado, y sus sentimientos pueden ir desde permanecer estáticos a asustarse del poder que reside en el interior de su cuerpo. Los Ghouls más atrevidos podrían incluso intentar proezas de fuerza, empujándolos más y más hasta caer.

Mientras exploran los efectos de la Sangre en sus cuerpos físicos, los Ghouls podrían también darse cuenta de que ven el mundo a su alrededor con más claridad, como si se hubiese retirado un borroso velo de sus ojos. Por ello, algunos Ghouls podrían estar genuinamente agradecidos por el don que se les ha concedido sin saber de quién o por qué han recibido estas “bendiciones”. Sin embargo, esta gratitud acaba tan rápidamente como dura ese breve momento, ya que los beneficios de beber Sangre vampírica tienen un alto coste: la condenación.

Pese a lo cuidadosamente que explique un Domitor la naturaleza de la Sangre, ningún nuevo Ghoul comprende plenamente qué bebe ni puede descubrir sus secretos simplemente porque esté presente en su flujo sanguíneo. Por lo general, un Ghoul no comprende qué significa entrar en Frenesí hasta que no lo experimenta por primera vez, ni tampoco es capaz de percibir las maldiciones que fluyen en sus venas. Tampoco sabe lo que es el Ansia hasta que la ha sentido ardiendo más que nada que haya sentido jamás ni la Bestia que yace en su subconsciente, susurrándole en la oscuridad, pero todos los que se convierten en Ghouls pronto lo sabrán.

Sangre Maldita

Aunque la Sangre es poderosa, la maldición de Caín está presente en cada gota. Un trago, un breve y excitante momento, podría convertir a un mortal en un Ghoul, pero sólo la Sangre puede sostener la condición. Cuanta más Sangre vampírica bebe un Ghoul, más se aleja de su verdadero yo y su humanidad.

La Sangre afecta a cada Ghoul de forma diferente, y muchos se vuelven propensos a cometer terribles actos de violencia no mucho después de beberla. A diferencia de la influencia del Vínculo de Sangre, la Vitae tiende a encender las almas a un nivel personal y profundo, alimentando sus más oscuros deseos, accediendo al corazón de su identidad y explotando la maldad en su interior. Aunque no existe un efecto absoluto y finito de la Sangre sobre los mortales, además del insaciable Ansia que les sigue, la condición física de un Ghoul y su Naturaleza puede ser un indicador de cómo les impactará.

Todos los Ghouls, como los mortales, Aparecidos y (en menor grado) los vampiros, están modelados por su Naturaleza. A pesar de que el hecho de alimentarse de Sangre vampírica maldice a los Ghouls junto a sus amos, la Sangre no los fuerza a actuar de cierta forma. En su lugar, los influencia, accediendo al núcleo de su personalidad.

Por lo general, los Ghouls que caen rápidamente en la depravación, los tentados a meterse en peleas o torturar a víctimas secuestradas, podrían poseer Naturalezas como Repulsivo, Monstruo o Sádico. Otros podrían sentirse atraídos al lado de sus amos, dispuestos a sacrificarse con demasiada facilidad al ser Protectores o Fanáticos. La Sangre es tan poderosa que influye en los Ghouls, sin importar quiénes sean, y la amplia gama de efectos es única.

La condición física de un mortal cuando bebe Sangre importa sólo porque puede ser curado. Conforme la sangre en su sistema cambia para acomodar la Vitae, la puede usar para curarse a sí mismo cortes, recuperar una extremidad perdida o acabar con los efectos secundarios de condiciones debilitantes o enfermedades como el cáncer. Por desgracia, aunque la mayoría no portan la suficiente Sangre vampírica en sus cuerpos para recobrar de la ceguera o la pérdida total de una extremidad, pueden usarla para causar un buen efecto. Aunque la Sangre puede curar, ésta no es reconstituyente: mantiene los síntomas preexistentes a raya. Sin embargo, si el Ghoul deja de alimentarse, las heridas que haya sufrido no volverán, ni los sistemas de sus enfermedades se acelerarán.



Vitae y Aparecidos

Aunque los Aparecidos producen Sangre vampírica de forma natural en su organismo, si se les fuerza a beber la Sangre de un vampiro, se volverán adictos a ella como si fueran Ghouls. Por ejemplo, un Aparecido Grimaldi que deba beber Sangre del Obispo local puede ser Vinculado como cualquier otro Ghoul, dejaría de envejecer y ansiaría más.

Los Aparecidos también tienen el riesgo de desarrollar una Debilidad de Clan además de su inherente Debilidad familiar, que es en parte por lo que muchos Aparecidos desdennan a su Clan patrón. Esto es más común entre los Aparecidos Vinculados que aquéllos que son simplemente adictos a la Sangre, ya que la Debilidad del Clan se manifiesta a través de habituales y consistentes alimentaciones de los vampiros que pertenecen al mismo Clan.

En términos de juego, la Vitae que ingiera un Aparecido puede ser añadida a su reserva de Sangre, siempre y cuando no exceda el máximo de Sangre que su cuerpo pueda almacenar y sea lo último en llegar y lo primero en salir.



El estado de su salud simplemente se reanudará tal y como estaba antes de beber la Sangre. Por descontado, de vez en cuando un vampiro podría sin querer alimentar de Vitae a una mujer embarazada sin saber que lleva una vida en el interior de su cuerpo. Por desgracia, los efectos de la Sangre vampírica tienen un profundo impacto en la madre y el niño, y mientras que la madre podría sobrevivir, la criatura muy seguramente no lo hará. Sin embargo, esto funciona de forma diferente en los Aparecidos, y sólo ciertos vampiros versados en su creación están enterados de estos oscuros secretos.

Cuanto más tiempo fluya la Sangre a través del sistema del Ghoul, más revelaciones experimenta. Los Ghouls terminan por darse cuenta de que han dejado de envejecer por completo, y la mayoría recibirán con alegría este nuevo acontecimiento hasta que aprendan que este efecto es temporal y está supeditado a la alimentación. A pesar de las grandes afirmaciones que pueda hacer un amo, mientras la Sangre esté dentro del sistema del Ghoul, no envejecerá. Los Aparecidos, que producen Vitae de forma natural, simplemente envejecen más despacio que sus homólogos mortales, pero tan pronto como son alimentados con Sangre se quedan congelados en el tiempo. No obstante, en el momento en el que dejan de alimentarse, sus cuerpos vuelven a su edad y condición natural. Los efectos de la abstinencia varían dependiendo de la edad del Ghoul, lo que se comenta en la **pág. 82**, debido al hecho de que Ghouls Antiguos y Ancianos portan más Vitae en sus sistemas que otros Ghouls. Aun así, puede ser reconfortante para los Ghouls de larga vida saber que no sufrirán condiciones debilitantes y enfermedades una vez la Sangre deje de fluir por sus venas. Aunque se les puede conceder un breve respiro, los Ghouls que han sobrepasado su esperanza de vida morirán poco tiempo después.

Ghouls independientes y la Sangre

No todo Ghoul o Aparecido está Vinculado ni necesita alimentarse siempre de un mismo vampiro. Normalmente, la mayoría de Ghouls permanece cerca de su amo por el simple hecho de que son tan adictos a la Sangre que no pueden imaginar su vida sin ella. Sin embargo, hay Ghouls que se las ingenian para liberarse y huir de los horrores que han experimentado para vivir independientemente de sus amos.

No obstante, los Ghouls independientes no son verdaderamente libres, ya que necesitan alimentarse mensualmente de Vitae si quieren seguir siendo Ghouls. Desesperados por satisfacer su dependencia a la Sangre, los Ghouls independientes se esfuerzan mucho en conseguirla. Por ello, suelen ser experimentados, astutos, ingeniosos, determinados e instruidos. En resumen, son libres (tanto como un Ghoul adicto puede serlo) porque han hecho lo que los Ghouls Vinculados no podrían.

No sólo se han liberado del Vínculo de Sangre, los Ghouls independientes proclaman que retienen su sentido del libre albedrío, aunque esto no puede demostrarse ni garantizarse.

Pese a estar liberados, los Ghouls independientes tienden a sufrir más que los Ghouls Vinculados y no sólo porque necesiten Sangre vampírica. No es extraño que los Ghouls independientes sepan muy poco de la sociedad vampírica, la diferencia entre un Clan y una Línea de Sangre o los matices de las filosofías de las Sectas. Los Ghouls independientes pueden sospechar que los cazan porque se han liberado, pero pueden no saber que la razón real es porque el Sheriff ha emitido un decreto debido a que amenazan la Mascarada.

En realidad, muchos Ghouls independientes están limitados al pequeño conocimiento tienen sobre los vampiros, y esto puede y les hace daño. Además, de la posibilidad de sufrir la Debilidad derivada del Clan, los Ghouls independientes podrían ser engañados para Vincularse al no darse cuenta de que la logística del Vínculo de Sangre no está gobernada por las subsiguientes alimentaciones. Así, un vampiro astuto podría colar la Sangre tres veces en la bebida del Ghoul a lo largo de muchos meses, mientras otros podrían embotellar su Sangre y ordenar a sus Ghouls que se la vendan.

Muchos, si no todos, los Ghouls independientes están motivados por dos necesidades omnipresentes: la Sangre y su libertad. Normalmente hay pocas formas de que los Ghouls independientes puedan conseguir sus metas. Algunos Ghouls venden sus servicios a cambio de Vitae y les pagan literalmente en Sangre por cualquier cosa que el vampiro pudiera requerir. Aun así, los Ghouls independientes saben que son vulnerables y por ello suelen formar grupos u organizaciones con una meta común: sobrevivir. No obstante, otros van a la ofensiva y cazan vampiros sólo para alimentarse de ellos una vez los han cazado. Aunque ambas opciones son viables, muchos compran viales taumatúrgicamente sellados en el mercado negro o de una organización, como los Sanguinarios (pág. 82), provista de los medios para hacerlos.

Aunque el mayor miedo de los Ghouls independientes es ser Vinculado a otro vampiro, hay una fuerte posibilidad de que pase. Ningún Ghoul tiene los medios de rastrear la fuente de la Sangre que ha sido sellada en un vial de vuelta a su anfitrión original, a menos que sea testigo del acto en sí. Así, la Sangre vampírica vendida en el mercado negro en determinada área, ya provenga de un Ghoul emprendedor, un vampiro astuto o un ocasional timador, suelen proceder de una fuente cuestionable. Peor aún, no es raro que la Sangre cause un terrorífico efecto secundario después de haberla bebido. Por ejemplo, la Vitae podría ser irradiada antes de ser vendida y aquéllos que la ingieran podrían ser rastreados mientras la Sangre mancillada esté en su sistema. Otro caso podría ser que la Sangre fuese maldita mediante Magia de Sangre y causase efectos secundarios adversos. Finalmente, hay algunos vampiros que aprovechan el limitado conocimiento

de un Ghoul preservando taumatúrgicamente sangre mortal y vendiéndosela también a esos Ghouls.

Algunos vampiros sienten que esos Ghouls pueden y deben sufrir más abusos que los que están a su servicio, ya que no se sienten obligados a proporcionarles nada. En realidad, los Ghouls Vinculados independientes tienen sus usos y saben los riesgos que implican. Así, muchos Ghouls independientes toman precauciones para construir su círculo de aliados y los entrenan para ver cambios en sus personalidades o rarezas de conducta que no puedan ser explicadas. En caso de mostrar signos de enamoramiento casi obsesivo por un extraño, estos Ghouls han instruido a sus contactos para ayudarlos a mantener un perfil bajo. Otros Ghouls independientes prefieren deambular de ciudad en ciudad en la seguridad de un grupo, mientras unos poquíssimos han construido depósitos de Sangre que pueden retirar en situaciones de emergencia. Después de todo, aunque un Ghoul independiente sólo necesite beber una vez al mes para permanecer en su condición actual, también puede ser tan adicto a la Sangre que se alimente más habitualmente de lo que debería.

Sistemas Ghoul

Tanto mortales como animales son considerados Ghouls después de beber la Sangre por primera vez. En ese momento el vampiro que les alimenta se convierte en su amo. A fin de seguir siendo Ghouls, deben continuar alimentándose de forma regular, a un ritmo de 1 punto de Sangre por mes. Sus amos pueden crear tantos Ghouls como deseen, mientras tengan suficiente Vitae para proveerlos.

Pese a la poderosa y seductora naturaleza de la Sangre, los Ghouls y Aparecidos deberían recordar que la Vitae que fluye en sus venas es una reserva limitada. A diferencia de los vampiros, los Ghouls no pueden alimentarse de mortales para recuperar sus puntos de Sangre, y los Aparecidos no producen Vitae tan rápidamente como la pierden. Las reservas de Sangre que están descritas en la **pág. 140** no pueden restablecerse con tanta facilidad como se agotan. Por ello, los jugadores deberían ser cautos cuando gastan puntos de Sangre, ya que su amo sólo está obligado a alimentarlos una vez al mes.

Disciplinas

Además del impacto psicológico y emocional que tiene la Sangre en un mortal, todos los Ghouls ganan un acceso limitado al uso de las Disciplinas. Sin embargo, ningún Ghoul puede aprender o tener acceso a Disciplinas después de beber Sangre por primera vez, ni el conocimiento se obtiene con facilidad, ya que muchos Domitores evitan que sus Ghouls se conviertan en seres muy poderosos.

Todos los Ghouls deben tomar tres sorbos de Sangre vampírica antes de poder aprender o usar las Disciplinas.

Para el Narrador: Adaptar Sistemas

Las reglas presentadas en **Ghouls y Aparecidos** para Ghouls, Aparecidos y animales Ghoul están diseñadas para crónicas protagonizadas por este tipo de personajes. Se asume que estas crónicas centradas en Ghouls y Aparecidos pueden requerir ciertos ajustes en favor de los personajes, ya que la influencia del Vínculo de Sangre puede obstaculizar su habilidad para actuar. Por ello, puedes encontrar ciertas discrepancias entre las reglas de este suplemento y las del **V20** puesto que estas reglas han sido modificadas para dar más libertad a los personajes jugadores en una crónica.

En este punto, un Ghoul no tiene acceso a todas las Disciplinas, pero encontrará más fácil aprender Disciplinas físicas como Celeridad, ya que son innatas. Por otro lado, los Aparecidos producen Vitae de forma natural, así que no necesitan beber Sangre. Si los Ghouls o Aparecidos adquieren Disciplinas adicionales, requieren una enseñanza adecuada. No obstante, por lo general, un Ghoul sólo debería tener acceso a las Disciplinas de Clan de su amo, mientras que los Aparecidos pueden aprender las Disciplinas de su familia. Sin importar las Disciplinas que escojan, deberían tener sentido narrativo para el personaje, como Ghouls y Aparecidos no son más poderosos que un vampiro.

Todos los Ghouls ganan 1 punto en Potencia, ya que es una de las pocas Disciplinas que no requiere mayor instrucción para poder usarla. Tras esto, la habilidad del Ghoul para aprender Disciplinas adicionales es ayudada, pero no controlada, por la Sangre. Así, un Ghoul que se alimente de Sangre Ravnos puede tener acceso a Quimerismo al ser una Disciplina de Clan, pero aun así requiere un maestro dispuesto para instruirle en cómo usarla. Por otra parte, los Aparecidos producen Vitae de forma natural en sus sistemas y sus familias tienen acceso a las Disciplinas como si fuese un Clan o Línea de Sangre.

Pese al hecho de que Ghouls y Aparecidos gastan Sangre para usar Disciplinas, no pueden acceder a los niveles altos de la Disciplinas. Se debe tan solo al hecho de que habitualmente no cumplen el prerrequisito de puntos de Sangre necesarios para usarlos. Aun así, si un Ghoul o Aparecido subsiste a base de Sangre de Antiguo, podría ser posible en algunos casos, siempre que tengan un maestro dispuesto.

Entre los Ghouls y los Aparecidos puede ser bastante raro, ya que los vampiros generalmente no desean dar poder a sus sirvientes. Por lo general, la adquisición de Disciplinas es más probable si están siendo preparados para el Abrazo.

Cuando un Ghoul es Abrazado, retiene el conocimiento de las Disciplinas que ha aprendido siempre y cuando siga siendo un Ghoul cuando reciba el Beso. O, en otras palabras, el uso y conocimiento de las Disciplinas se desvanece si no bebe Sangre vampírica durante un largo período de tiempo. Los viejos Ghouls que no beban Sangre durante un período de seis meses comenzarán a perder el conocimiento teórico de las Disciplinas que hayan adquirido. Cualquier oscuro secreto que hayan aprendido como Ghoul se desvanecerá permanentemente, a un ritmo de un punto por Disciplina por cada seis meses.

Sin embargo, debería tenerse en cuenta que el conocimiento de cualquier Disciplina no está directamente ligado a la Sangre, en el sentido de que un Ghoul pierda la habilidad de usar una Disciplina de Clan si se alimenta de la Vitae de un vampiro que no sea su amo. Por ejemplo, si un Ghoul tuviera un amo Gangrel y aprendiese el primer nivel de Animalismo, si comenzase a beber de un Domitor Lasombra no olvidará cómo usarlo. Mientras la Sangre permanezca en su sistema tendrá acceso a cualquier conocimiento de Disciplinas que obtenga.

Ghouls y Aparecidos presenta nuevos sistemas para usar y adquirir Disciplinas. Estas reglas y pautas se detallan a partir de la **pág. 120** y abarcan los sistemas requeridos tanto para Ghouls como para Aparecidos.

Envejecimiento

La inmunidad de un Ghoul a envejecer es contingente a su suministro de Sangre vampírica. Si no obtiene su alimentación mensual y está todavía dentro de su esperanza de vida normal, volverá a envejecer de forma natural. Esto quiere decir que si un Ghoul tenía veinticinco años cuando bebió por primera vez y se olvida de beber por primera vez en cinco años, su cuerpo se desarrollará como si tuviese veinticinco años hasta que vuelva a alimentarse. Sin embargo, el estado del cuerpo puede verse negativamente afectado si el personaje sufría una enfermedad previa a alimentarse. Aunque las extremidades regeneradas y órganos no desaparecerán súbitamente, un Ghoul que tenía cáncer sentirá cómo la enfermedad deja de remitir.

Una vez que un Ghoul ha sobrepasado su esperanza de vida, saltarse una alimentación puede tener graves consecuencias. Si ha vivido de 100 a 250 años, su cuerpo envejecerá diez veces más rápido de lo que hace normalmente. Así, un Ghoul que tuviera treinta años cuando comenzó a alimentarse, envejecerá diez días por cada día sin Vitae presente en su organismo. Cuanto más tiempo pase sin alimentarse, más signos de envejecimiento comenzarán a

mostrarse: el cabello se volverá gris, la piel se arrugará y le dolerán los huesos. Cuando reanude la alimentación, el dolor corporal puede disminuir, pero la nueva edad permanecerá estática. Los Ghouls que hayan sobrevivido 250 años o más dependen de la Vitae para sobrevivir. Saltarse una única alimentación de la Sangre perdida es fatal y sus cuerpos se convierten en polvo.

No obstante, esto no es verdad para los Aparecidos porque sus cuerpos producen Vitae de forma natural y su esperanza de vida está en torno a los 300 años. Cada trago de Sangre adicional que beban de un vampiro cesará su proceso de envejecimiento como si fuera un Ghoul. Aún así, alimentaciones incumplidas pueden tener variados efectos en sus cuerpos al ser producto de magia y biología.

Ghouls y Aparecidos Antiguos ganan puntos de Sangre adicionales en sus sistemas, reflejando los cambios fisiológicos de la Vitae sobre sus cuerpos. Por cada siglo de vida, los Aparecidos Antiguos ganan un punto adicional en su reserva de Sangre. Los Ghouls Antiguos que no son Aparecidos ganan un punto adicional por cada dos siglos como Ghouls. Sin embargo, este efecto no es acumulativo, así que los Aparecidos Antiguos que también son alimentados con Sangre no ganan puntos de Sangre adicionales.

Curación

Ghouls y Aparecidos pueden curarse gastando puntos de Sangre de su reserva de Sangre, tal y como hacen los vampiros. Siempre y cuando tengan suficientes puntos de Sangre pueden intentar curarse de sus lesiones, incluso si son serias. Por ejemplo, podrían tratar de regenerar sus extremidades o sanar dolencias físicas por sí solos.

Pese a la Sangre que fluye en sus venas, tanto Ghouls como Aparecidos son técnicamente mortales. Aun así, la Sangre influye en su fisiología, y esto se refleja en el daño que sufren. Los Aparecidos sufren daño contundente de forma normal, pero pueden absorber el daño letal con Resistencia (+ Fortaleza) como haría un vampiro. Los Ghouls también pueden tras su tercer trago de Sangre. El daño agravado afecta a ambos como si fuesen mortales.

A discreción del Narrador, los Ghouls Antiguos pueden obtener una ventaja de combate debido a la Sangre vampírica que ha saturado y alterado su fisiología a lo largo de los años. Cuando estén involucrados en combate, los Ghouls Antiguos y Aparecidos veteranos pueden absorber el daño contundente con Resistencia (+ Fortaleza). Después de la tirada de absorción, el daño contundente se divide a la mitad (redondeando hacia abajo).

Si un Ghoul o Aparecido pierde un órgano o una extremidad, el jugador debe hacer un intento para regenerarlo. El jugador debe gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad y los puntos de Sangre apropiados (1 por un dedo u ojo, 2

por pie o un antebrazo, 3 por una extremidad completa). Entonces, el jugador debe hacer una tirada de Resistencia a dificultad 8. Si la tirada falla o fracasa, el Ghoul nunca podrá hacer volver a crecer la extremidad.

No obstante, los Ghouls Antiguos encuentran que la regeneración les resulta más fácil. Por cada siglo de vida, la dificultad de la tirada desciende en uno, así que un Ghoul de trescientos años de edad que ha perdido una mano requiere una tirada de Resistencia con una dificultad de 5 además de gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad.

Frenesí

Ghouls y Aparecidos tienen una Bestia igual que los vampiros. Aun así, ambos son mortales, lo que quiere decir que son más propensos al Frenesí. Las situaciones que encienden la capacidad para el Frenesí de un Ghoul varían ampliamente y dependen de gran variedad de factores. Por ejemplo, algunos Ghouls podrían luchar con su Bestia después de que les ordenen desmembrar un cadáver, mientras que otros pueden sentir rabia si su amo es atacado.

Aunque hay innumerables posibilidades de entrar en Frenesí para un Ghoul, la Naturaleza, edad, Humanidad y Debilidad de Clan (o familia) del personaje pueden dar forma a la escena. Los Ghouls Brujah, por ejemplo, sufren el Defecto Temperamental, que refleja el mal genio del Clan, y tienen más difícil evitar el Frenesí. Otros Defectos como Sensible a la Luz (pág. 136) también pueden desencadenar la capacidad de entrar en Frenesí de un personaje.

Pese al hecho de que los Ghouls y Aparecidos pueden encontrar muchas oportunidades para entrar en Frenesí, la dificultad para resistir suele disminuir a discreción del Narrador debido a su mortalidad. Para hacerlo, el jugador debe hacer una tirada de Autocontrol (o Instinto). El número de éxitos para evitar el Frenesí también depende del Narrador, al igual que las circunstancias en cada escena variarán ampliamente. Cada éxito garantiza que el personaje posponga el Frenesí un turno, hasta un máximo de 5 éxitos.

Debilidades de Clan

Además de sus propiedades adictivas, la Sangre carga una debilidad asociada al Clan que afecta a Ghouls y Aparecidos de forma diferente.

Todos los Aparecidos sufren una maldición omnipresente en la Sangre de su familia. Estas Debilidades están ligadas a la genética. No obstante, los Aparecidos también pueden obtener una Debilidad asociada al Clan, y están en riesgo de sufrir esta maldición adicional si quedan Vinculados. Para que la Debilidad de Clan se manifieste, el Aparecido debe beber la Sangre de vampiros de un mismo Clan una vez al mes durante cinco meses. Si esto se extiende a doce

meses, la Debilidad de Clan no se vuelve permanente, ya que todos los Aparecidos ya sufren su propia Debilidad familiar. Sin embargo, la Debilidad de Clan *permanecerá* durante el tiempo que beba principalmente de un único Clan.

Para que una Debilidad de Clan se desvanezca, los Aparecidos deben dejar de alimentarse de Sangre de un Clan y la Vitae de ese Clan no debe estar presente en su organismo durante un período de tiempo mínimo de cinco meses. Sin embargo, en el momento en el que un Aparecido es Abrazado, su Debilidad familiar suele ser reemplazada por su nueva Debilidad de Clan, pero algunos Aparecidos desafortunados mantienen ambas.

Por otra parte, los Ghouls tienen versiones mitigadas de las Debilidades de Clan y suelen empeorar cuanto más tiempo se alimenten. Aun así, las Debilidades de Clan suelen tardar tiempo en manifestarse y no se revelan hasta un período de cinco alimentaciones a lo largo del curso de muchos meses o de 5 puntos de Sangre. Asumiendo que un Ghoul se alimente de la Sangre de su Domitor Setita ganará, por ejemplo, el Defecto Sensible a la Luz.

Por desgracia, los Ghouls sufrirán la Debilidad de Clan permanentemente si subsisten de Vitae de un Clan específico durante doce tragos. Normalmente, esto refleja el periodo de un año de calendario. En ese tiempo, la Debilidad de Clan del Ghoul permanecerá mientras el Ghoul se alimente de cualquier Sangre vampírica de ese momento en adelante. En el caso de que un Ghoul se alimente de más de un vampiro que pertenezcan a dos o más Clanes, el Ghoul sufrirá la Debilidad de Clan según el número de tragos. Lo más probable es que refleje el Clan de su dueño, especialmente si está Vinculado.

No obstante, cuando un Ghoul es Abrazado, sufrirá la Debilidad del Clan de su Sire, incluso si difiere de su antiguo amo.

Sobrealimentación

Ocasionalmente, los Ghouls pueden tomar más Sangre de la que sus cuerpos mortales pueden manejar cómodamente, pero esto suele ocasionar peligrosos efectos secundarios. Por cada punto de Resistencia que tenga un Ghoul, éste puede “embutir” en su cuerpo 1 punto de Sangre adicional. Si un Ghoul absorbe más Vitae de la que puede retener, debe hacer una tirada de Resistencia a dificultad 8. Si la supera, puede usar la Sangre adicional como haría normalmente y gastar inmediatamente los puntos de Sangre adicional. Así, los Ghouls podrían usar estos puntos de Sangre en Disciplinas o podrían gastar un máximo de 1 punto de Sangre por turno para aumentar sus Atributos Físicos hasta el doble de su nivel base.

Si falla, sufrirá 1 punto de daño letal por cada punto por encima de su máximo. Más aún, no puede usarse el exceso de Sangre. Es necesaria toda una escena completa vomitando para quemar estos puntos de Sangre “inútiles”; hasta que esto ocurra, el Ghoul no podrá usar ningún punto de Sangre en absoluto.

Mientras un Ghoul tenga sobredosis, sus posibilidades de entrar en Frenesí son iguales a las de un vampiro, aunque ciertamente el Ghoul no tendrá hambre. El tiempo de reacción disminuye (el Ghoul gana 1 punto adicional en Destreza), pero el Ghoul con sobredosis debe hacer una tirada de Percepción + Autocontrol (o Instinto) cada escena o sufrirá alucinaciones violentas (los efectos quedan a discreción del Narrador).

No obstante, los Ghouls Antiguos tienen menos posibilidades de sobrealimentarse dado de que su reserva de Sangre aumenta con la edad.

Abstinencia

Aunque los efectos de la Sangre vampírica en el cuerpo mortal no son consistentes, tiene propiedades adictivas que convierten a los mortales en almas desesperadas. Los Ghouls que dejan de beber la Sangre sufren abstinencia y esto debe manifestarse narrativamente. Cualquier Ghoul que beba Vitae desea otro trago, y es tan dependiente de la Sangre que hará cualquier cosa por conseguirla. Tanto jugadores como Narrador deberían considerar las consecuencias que rodean la abstinencia de Sangre de un personaje y no deberían confiar sólo en las reglas para resaltar lo que pase después.

La abstinencia ocurre tan pronto como un Ghoul no recibe su alimentación mensual y puede ocurrir si los puntos de Sangre perdidos no se reponen rápidamente. Normalmente, un Ghoul sufre abstinencia durante aproximadamente un mes o el equivalente a 6 semanas menos su Resistencia. Los síntomas de la abstinencia varían ampliamente y dependen de cuánto tiempo se ha alimentado de Vitae el Ghoul. No obstante, por lo general, los síntomas de intensa Ansia son fisiológicos y psicológicos. Estos pueden incluir convulsiones, fiebre, pesadillas y desorientación. Ciertas Naturalezas como Hedonista y Ansioso de Emociones, pueden hacer que los síntomas de abstinencia aparezcan antes.

Durante la abstinencia, el Ghoul necesita hacer una tirada de Autocontrol (o Instinto) a dificultad 7 para resistirse a aprovechar la oportunidad de alimentarse de Sangre de nuevo. Además, el Ghoul debe hacer una tirada semanal de Inteligencia + Autocontrol a dificultad 6 a fin de no sucumbir a su sed y transformarlo en deseos humanos (comida, sexo, drogas). Esta sed puede resistirse gastando 1 punto de Fuerza de Voluntad.

Los Ghouls que se saltan su alimentación un mes o más también están en riesgo de sufrir otros efectos de la abstinencia, y esto depende de la edad del personaje y lo fuerte que sea el Vínculo de Sangre. Por ejemplo, un Ghoul Vinculado de 150 años de edad, verá con horror cómo su cuerpo comienza a envejecer y ansiará la Sangre para “arreglar” lo que le está pasando, pero su lealtad a su Domitor no disminuirá. Sin embargo, un Ghoul de vein-



Regla Opcional: Luz solar y Ghouls envejecidos

Los Ghouls pueden seguir siendo mortales, pero también están Condenados junto con sus amos. A discreción del Narrador, los Ghouls que se han alimentado de forma regular durante cien años o más pueden volverse más lentos durante las horas de luz y sentir que necesitan descansar. Esta necesidad puede combatirse superando una tirada de Fuerza de Voluntad o con estimulantes fuertes a los que el Ghoul puede desarrollar una adicción: café, bebidas con cafeína, cigarrillos o incluso drogas ilegales como cocaína y *speed*. Si el personaje falla la tirada o no consume suficientes estimulantes para permanecer despierto, podría dormir y despertarse por la noche.

La necesidad de echarse y descansar, aunque sea por un momento, es casi abrumadora en tales casos y el Ghoul debe tirar Resistencia + Alerta a dificultad 7 para ver si despierta tras unos minutos y se da cuenta de que se ha adormilado. Si falla esta tirada, el personaje dormirá hasta la puesta de Sol. Esta regla opcional causa una alteración en el ciclo natural de sueño de un mortal y podría terminar por reflejar los hábitos de descanso del amo en el Ghoul. No obstante, muchos Ghouls son valorados por su capacidad de caminar durante el día y perder esa capacidad probablemente disgustará a sus amos.

titrés años de edad que no está Vinculado probablemente se obsesionará con sus síntomas de abstinencia, ya que los verá como un problema más inmediato.

Los Domitores ven la adicción a la Sangre de forma diferente. Algunos piensan que su Sangre es un premio que sus Ghouls pueden “ganar”, mientras que otros podrían ser mucho más frugales con su Vitae. Aun así, la mayoría de vampiros entienden que la Sangre vampírica es necesaria para mantener a sus Ghouls y posiblemente se asegurarán de que permanezcan alimentados, a menos que retengan la Sangre como una forma de castigo o porque quizá ya no los necesitan.

Los Ghouls independientes tienen un riesgo considerable de sufrir abstinencia, ya que normalmente no tienen un acceso directo o garantizado a la Vitae. Así, algunos Ghouls inde-

pendientes se vuelven cada vez más desesperados cuanto más tiempo permanecen por su cuenta, porque saben a un nivel subconsciente que su alimentación puede verse interrumpida. Por lo general, cuanto más viejo sea un Ghoul independiente, mayor es su dependencia a la Sangre y más peligroso puede ser.

Humanidad

Aunque Ghouls y Aparecidos son técnicamente mortales, tienen un considerable riesgo de perder su Humanidad. Las acciones que realizan, incluso Vinculados, deberían tener un profundo impacto en su psique. La Sangre, pese a todas sus propiedades, no borra o altera los recuerdos de los mortales. Así, los Ghouls que asistan a un amo Tzimisce en el uso de Vicisitud comprenderán y recordarán lo que han hecho. Los Ghouls pueden resistir la influencia del Vínculo de Sangre para evitar participar en actos terroríficos, pero su Humanidad no está totalmente controlada por sus amos.

Hay muchos factores que gobiernan la Humanidad de un Ghoul que superan lo que le ha sido ordenado hacer. Primero, no todos los vampiros tratan igual a los Ghouls, y sus acciones están modeladas por sus creencias personales, Naturalezas y afiliaciones de Secta y Clan. No obstante, los Ghouls también están modelados por sus Naturalezas así como por Méritos y Defectos que afectan cómo ven el mundo. Y, pese a estar Vinculados, los Ghouls tienen otras formas de mantener su Humanidad que dependen de mantener una fuerte conexión con el mundo exterior.

Una forma de asegurar que su Humanidad no se escurra es centrarse en satisfacer sus necesidades básicas. Tanto Ghouls como Aparecidos siguen requiriendo comida y un descanso adecuado y estas necesidades pueden olvidarse cuanto más tiempo se alimenten. Por ejemplo, los Ghouls Antiguos técnicamente se mantienen por la Sangre y no necesitan comer. Sin embargo, también tienen conciencia y sienten de forma distinta a como hacen sus amos, y servir a un vampiro pone directamente en riesgo su Humanidad. Para evitar deslizarse a la condenación, algunos Ghouls comparten sus cargas emocionales y psicológicas con otros Ghouls durante el día. Aunque otros abrazan la nueva vida que se les ha dado y se deleitan con los horrores que ayudan a causar.

Los Ghouls Antiguos se enfrentan a un mayor riesgo de degeneración cuanto más superan su esperanza de vida, ya que la Sangre de sus amos los mantiene sobrenaturalmente vivos. Pueden olvidar comer o participar en conversaciones casuales, ya que la Sangre se ha asentado. Los Ghouls Ancianos deben forzarse a consumir comida normal a su gusto, haberse acostumbrado tanto al sabor de la dulce Sangre vampírica hace que encuentren cualquier otra cosa como poco atractiva y banal.

En algunos sentidos, los Aparecidos tienen más peligro de perder su Humanidad debido a la naturaleza de lo que son.

Los Aparecidos son misteriosas criaturas con una esperanza de vida extendida, Debilidades familiares y poderes sobrenaturales. Creados a través de medios mágicos y cruzados para producir herederos similares, los Aparecidos nacieron para servir a sus amos no-muertos y tienen pocas oportunidades de escapar de su destino. Además, la mayoría de Aparecidos mantienen fuertes conexiones con sus familias y sus parientes los modelan y guían hacia un futuro en particular. Así que, cuanto mayor sea un Aparecido, menos Humanidad tendrá, incluso aunque sea técnicamente mortal.

La pérdida de Humanidad de un Ghoul modelará sus acciones y su inclinación a deslizarse más lejos de su yo anterior. Aun así, hacer esto no significa que el personaje siga una Senda de Iluminación.

Sendas de Iluminación

Tanto Ghouls como Aparecidos son mortales y como tales no comparten la fe vampírica. Esto se debe en parte a que ninguno de ambos tipos de personaje tiene el conocimiento o medios requeridos para identificarse con los Condenados en todos los sentidos. En muchos casos, los secretos que posee un vampiro no son dados libremente y esto es especialmente verdad para sus siervos. Muchos Ghouls no entienden la diferencia entre dos Clanes, ni están al corriente de textos apócrifos como el *Libro de Nod* o leyendas como la Golconda.

Aunque sea raro, Ghouls y Aparecidos pueden seguir Sendas de Iluminación en algunos casos. Después de todo, aunque su Humanidad puede escurrírseles, no pueden alimentarse de mortales como hacen los vampiros, ya que todavía están vivos, y ningún Ghoul o Aparecido, sin importar su edad o su amo, es miembro de un Clan, Línea de Sangre o Secta. Estas limitaciones imposibilitan que participen en muchas Sendas, como la Senda de los Huesos. Así, al seleccionar qué Senda es tan digna como para que el personaje reniegue de su Humanidad, los Ghouls y Aparecidos deberían tomar precauciones adicionales cuando lo hagan, ya que no poseen la fuerza ni los poderes que sí tienen sus amos.

Si no obstante lo hicieran, la Senda deberá adaptarse para que tenga sentido que un mortal la siga. Por ejemplo, la Senda de Caín puede alterarse para que encaje mejor un Ghoul. En vez de instruir a otros vampiros para seguir la Senda de Caín, podría reclutar a otros Ghouls. En vez de fallar al Diabolizar a un vampiro “humano”, el personaje puede verse forzado a matar a quienes mantienen una fuerte conexión con su Humanidad. Por lo general, un mortal que sigue una Senda lo tiene más difícil para interactuar con otros mortales y esto se traduce en desafíos a la hora de realizar las funciones básicas que normalmente se les ordena cumplir a los Ghouls y Aparecidos.

Independientemente de qué Senda de Iluminación decida seguir el personaje, hacerlo queda a discreción del Narrador.



Capítulo Tres: Ghouls de Clan y Organizaciones

*«Ningún vampiro admitirá fácilmente en qué medida confía en su Ghoul noche tras noche.
Y pese a eso, no hay disputa alguna sobre su considerable valor.»*

— Cyril Masters, Antiguo Ventrue de Londres

La Camarilla

Debido a los amplios y diferentes puntos de vista sobre los Ghouls y sus posibles usos entre cada uno de los Clanes de la Camarilla, podría parecer imposible que tuvieran opiniones comunes sobre este asunto. No obstante, la Camarilla es una Secta que suele hablar a través de una fachada política y el asunto de los Ghouls ha sido abordado de cuando en cuando.

La postura “oficial” de la creación de Ghouls y, en aún mayor medida, de Aparecidos es que deben evitarse a toda costa. Algunos Príncipes predicán que los significativos avances en tecnología y medicina de los últimos ciento cincuenta años hacen necesaria esta antiquísima posición. Hay cámaras por todas partes, desde los semáforos a los teléfonos, y se pueden rastrear los movimientos de un Ghoul día y noche. Se podría extraer Vitae de las venas de un Ghoul y estudiarla mediante un equipo de última generación, lo que podría corroborar las afirmaciones de un creyente de que los vampiros existen o utilizarse en experimentos normalmente reservados a taumaturgos y hechiceros. Incluso más preocupantes son los expertos analistas y encargados de registros que pasan sus días comprobando certificados de nacimiento falsos y de muertes “accidentales”, lo que atrae una atención indeseada hacia los Ghouls y sus amos.

En los salones del Eliseo, los dignatarios de Clan y miembros selectos de la Secta suelen tejer historias como éstas para advertir a los vampiros de mayor Generación de los peligros de mantener Ghouls. Sin embargo, estas historias se usan de forma instructiva en lugar de como una decisión rotunda sobre el asunto. Ya que, aunque sea poco probable que un Ghoul cree problemas significativos para un vampiro, una docena pueden romper la Mascarada. En consecuencia, los Vástagos conservadores pueden afirmar que los Ghouls son innecesarios en la actualidad sólo por obedecer la política de la Secta, y un verdadero miembro leal de la Camarilla debería buscar un método alternativo para encontrar y usar siervos.

Dado el peligro intrínseco que representan estos Ghouls para la Mascarada, la posición secundaria de la Camarilla es que si se crea un Ghoul, sólo debe mantenerse durante el tiempo necesario y debe destruirse todo rastro de él. No obstante, si un Domitor busca Abrazar a su Ghoul, debe hacer una petición al Príncipe local como si se tratase de un Chiquillo potencial. Aunque esta posición no es necesariamente problemática, algunos vampiros la consideran anticuada, especialmente porque varios Clanes seleccionan a sus potenciales Chiquillos de entre Ghouls preparados para el Abrazo. Dado que los Ghouls rara vez son presentados en el Eliseo o a un miembro de alta posición de la Secta, si es que acaso alguna vez lo son, los Clanes sienten que la bendición del Príncipe para cualquier Ghoul que deseen es en gran medida ceremonial.

Para el Narrador: Ghouls como personajes jugadores

Al buscar inspiración para tu crónica en este capítulo, ten en cuenta que la gran diferencia entre un Ghoul como personaje jugador y uno como personaje del Narrador es la ilusión de decidir. Aunque en muchos casos es cierto que los Domitores pueden ser crueles, paranoicos y despiadados, los personajes del Narrador podrían no necesitar tanto libre albedrío como los personajes jugadores para impulsar la trama.

Por consiguiente, cuando ayudes a tus jugadores a determinar qué Clan puede ser el mejor para sus Ghouls, no olvides recordarles también quién es su Domitor y qué roles primarios y secundarios deben cumplir. Para los jugadores que busquen personajes con total autonomía, puedes dirigirlos a convertirse en Ghouls independientes.

Sin embargo, el rol del Príncipe en la creación, mantenimiento y Abrazo de los Ghouls no es siempre simple y directo. Algunos Príncipes podrían ejecutar estrictamente las Tradiciones prohibiendo totalmente los Ghouls, mientras que otros podrían crear nuevas leyes. Por ejemplo, un Príncipe podría sugerir límites sobre el número de Ghouls que un Vástago puede mantener. O restringir a cuántos Ghouls pueden reclutarse de una institución, organización o localización concretas. No obstante, por lo general, el Príncipe tiene la última palabra en los asuntos relacionados con los Ghouls en su ciudad, ya que la mayoría de Ghouls pasan desapercibidos para el Círculo Interior.

Irónicamente, si alguno de los Clanes de la Camarilla *siguiera* realmente cualquiera de estos decretos, la Secta al completo se paralizaría. Todos los vampiros son hipócritas y los Ghouls se encuentran en todos los Clanes y Líneas de Sangre. Son, a todos los efectos, el secreto peor guardado de la Secta. Muchos Vástagos prefieren no revelar los detalles de cómo mantienen sus refugios, negocios u hogares, ya que podría descubrirse una debilidad. Otros amos no cuentan necesariamente cómo y por qué usan sus Ghouls ni discuten lo que hacen cuando acaban con ellos. Para los vampiros pragmáticos de la Secta, los Ghouls son una herramienta

como cualquier otra y pueden ser usados para una variedad de propósitos más allá de meros siervos.

Aunque es imposible saber con precisión cuántos Ghouls de la Camarilla existen y qué tipo de siervos podrían ser, se cree que la mayoría son criados cuya existencia es servir a sus Domitores a fin de proteger la Mascarada enmascarando la naturaleza de sus amos durante el día. Aunque, de hecho, cada Ghoul es una ruptura de la Mascarada, este pequeño cambio en la filosofía es la manera en que algunos Vástagos han aceptado el rol del Ghoul dentro de la Secta. Después de todo, los Ghouls pueden hacer aquello que sus Domitores no: actuar durante el día.

La mayoría de Vástagos concuerda en que el Vínculo de Sangre asegura que los Ghouls son más fiables que si sus amos simplemente usaran Disciplinas para darles órdenes. Por ello, se cree que el Vínculo de Sangre da al vampiro más oportunidades de proteger la verdad de su existencia sin miedo a represalias por parte de sus vasallos Vinculados. Por esta razón, a menudo se piensa que la mayoría de Príncipes crean decretos para no tener que preocuparse de asuntos insignificantes. No obstante, esta regla suele estar seguida de una advertencia: pobre del vampiro cuyo Ghoul sí llame la atención del Príncipe.

La opinión pública de la Camarilla es que un Ghoul vale la pena como siervo y nada más. Se cree que muchos vasallos son guardias, secretarios, tecnólogos, abogados, contables y otros profesionales que proporcionan a su Domitor la capacidad de prosperar y esconderse pese a los retos de la era actual. A cambio, los Clanes premian a sus Ghouls (como mucho) de la forma que creen adecuada. Algunos amos premian a sus Ghouls aportándoles la estabilidad financiera para vivir una vida lujosa, mientras que otros susurran recompensas inimaginables, como el Abrazo o los secretos de la Taumaturgia, siempre que sean totalmente obedientes.

Pese a la postura de que los Ghouls deberían ser apenas visibles y nunca escuchados, la mayoría de Domitores de la Estirpe tiende a evitar gobernar a sus vasallos con puño de hierro. Otras Sectas suelen creer erróneamente que se debe a que los amos de la Camarilla son débiles o demasiado empáticos. En realidad, los Domitores de la Estirpe descubrieron hace mucho tiempo que el verdadero secreto para que un Ghoul actúe de forma óptima es recordar que es humano. Algunos vampiros tienden a olvidar que los humanos deben comer con regularidad y que sus Ghouls no pueden funcionar durante el día y la noche. Los Domitores que nunca olvidan que los Ghouls son, de hecho, sólo ligeramente diferentes de los demás mortales son los mismos amos cuyos Ghouls duran más que los demás.

Aun así, dada la jerárquica separación entre Ghoul y Domitor, la única forma realista en que formará una conexión duradera con otro ser será otro Ghoul. No es infrecuente que un Príncipe requiera que sus Ghouls corten lazos con sus

vidas previas y que se deshagan ellos mismos de sus apegos. Fascinados por el poder que les da la Vitae, los Ghouls de la Camarilla podrían considerar que es un pequeño precio a pagar por la inmortalidad en vez de un castigo.

Sin embargo, recientemente han comenzado a desarrollarse relaciones entre Ghouls de Clanes aliados. Se cree que los encuentros semirregulares permiten a los Ghouls integrarse mejor en la sociedad, pero el beneficio oculto puede ayudar a mantener la humanidad del Ghoul mientras disminuye la carga de servir a sus Domitores Vástagos. Por ejemplo, en los últimos años, algunos Ghouls de los Clanes Ventrue, Toreador y Brujah se han encontrado a plena luz del día para comer y tomar café. En sus mentes, supone menor riesgo para la Mascarada que un Ghoul cene con otros Ghouls que el que persiga relaciones largas con gente ordinaria.

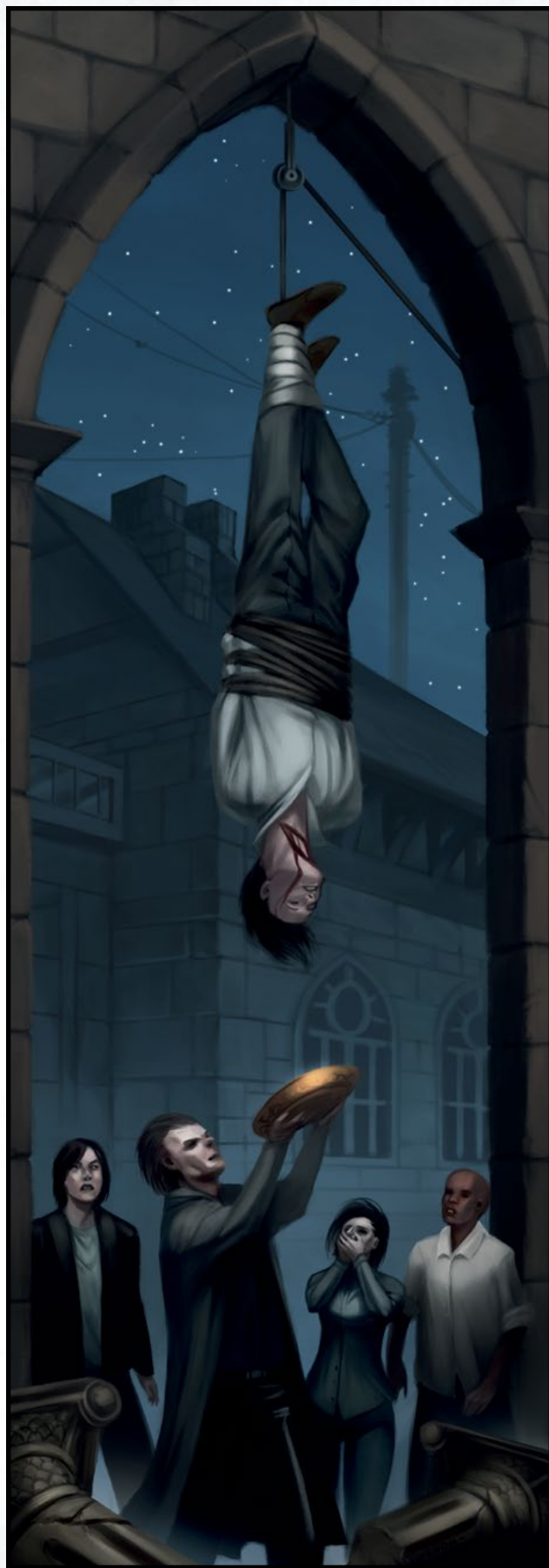
Por otro lado, muchos Vástagos no alientan la fraternización entre Ghouls porque son demasiado paranoicos. Algunos vampiros creen que estas reuniones son cualquier cosa menos inocuas, mientras que otros se preocupan por la información que podría repetirse involuntariamente después. Pese a sus preocupaciones, la mayoría de Domitores no escruta cada minuto de las vidas diarias de sus Ghouls porque no tienen tiempo para hacerlo. En realidad, ésta es la razón por la que muchos Domitores mantienen Ghouls Vinculados en primer lugar. Por lo tanto, a menos que el resultado de una reunión sea motivo de preocupación, es posible que ignoren un almuerzo o té ocasional.

El Sabbat

Aunque no hay certeza de cuántos Ghouls existen entre los miembros del Sabbat, la mayoría de gente cree que los Cainitas mantienen una fracción de los Ghouls que mantiene la Camarilla. Y, entre los Clanes dentro de la Secta, los Lasombra, Tzimisce, Nosferatu Antitribu y Ventrue Antitribu utilizan más Ghouls que el resto.

Los miembros del Sabbat consideran que están, sin la menor sombra de duda, en lo más alto de la cadena alimentaria y creen que los humanos están a un paso de los animales. Así, muchos Cainitas piensan que es desagradable e irritante confiar en los mortales para cualquier tarea, no importa cuán mundana pueda ser. Otros creen que confiar en Ghouls sería una gran debilidad para la Espada de Caín, ya que sería una señal de que el Sabbat no es tan independiente y poderoso como los Cainitas suelen pretender.

La mayoría de miembros del Sabbat no pasan mucho tiempo reflexionando sobre los beneficios e inconvenientes de mantener Ghouls. En su lugar, históricamente, aquéllos que han decidido convertirse en Domitor han tratado mal a sus Ghouls a través de abuso verbal y violencia física para reafirmar su superioridad sobre los humanos. No obstante,



esto solía depender de si el amo tenía o no un uso para el Ghoul. Los Cainitas que necesitan a un Ghoul para un propósito específico suelen tratarlos mejor que a los juguetes atormentados para asegurarse de que actúan de forma óptima.

Ahora, no obstante, la mayoría de miembros del Sabbat se ha percatado de que no puede ignorar el hecho de que sus enemigos usan Ghouls para llevar a cabo tareas durante el día. Algunos Cainitas se preguntan si su Secta flaquea por no usar Ghouls para tareas mundanas. Aunque les asquee admitirlo, muchos Cainitas son conscientes que el poder de su Secta no está en sus acciones nocturnas, sino en frustrar las de otras Sectas. ¿Cómo, se atreven a preguntar algunos, pueden planear un asedio cuando se ven forzados a comprar armas y cuchillos? ¿Por qué un Ghoul Vinculado no puede explorar refugios potenciales, hacer bombas caseras o vigilar un club en busca de espías vampíricos?

Independientemente de la cantidad de tecnología que puedan comprar o de la que puedan esconderse, los Cainitas son muy conscientes de que son vulnerables en sus refugios, así que incluso el más reactivo de los Cainitas ha aprendido a tolerar a los Ghouls porque, aparte de las tareas estándar que los servidores habitualmente tengan asignadas, pueden ser usados de forma efectiva como guardas. Después de todo, si se confía en las familias de Aparecidos Tzimisce, ¿por qué no se iba a hacer también en los Ghouls de Clan?

Por otro lado, el uso de Ghouls en el Sabbat puede variar dependiendo de la Generación del Domitor, los Antiguos pueden optar a colocar a sus Ghouls en roles estratégicos diseñados para el combate. Por ejemplo, algunos Ghouls podrían ser usados como mensajeros en misiones peligrosas o empleados para conducir un camión que transporte provisiones o poner trampas. Podría usarse a otros Ghouls como espías o también infiltrarlos profundamente en territorio enemigo como agentes durmientes. Si los Ghouls mueren en una emboscada o un interrogatorio, la Secta no sufriría pérdidas; como Ghouls no requieren demasiada información para llevar a cabo una tarea específica.

No obstante, por lo general, los Ghouls del Sabbat no son tratados como activos valiosos ni sus Domitores recuerdan que tienen sus limitaciones. En su lugar, los Ghouls del Sabbat suelen ser tratados con desprecio, vistos como absolutamente reemplazables y suelen ser maltratados o sufrir abusos. Su tasa de mortalidad es alta y suelen tener prohibido fraternizar, incluso entre los miembros de su propia especie.

Aunque nadie lo sabe seguro, el hecho de que muchos Ghouls del Sabbat no vivan más allá de unos pocos años, probablemente sea la razón de que tantos escapen a la primera oportunidad que tienen. Esto, en gran medida, es un problema creciente para la Secta, debido a la creencia de que algunos de esos Ghouls huyen directamente a brazos de sus enemigos, junto con todos sus secretos.

Ghouls contra familias de Aparecidos

Para muchos Cainitas hay diferencias significativas entre un Ghoul y un Aparecido más allá de su fisiología. Muchos miembros del Sabbat son conscientes del rol del Clan Tzimisce en la creación de los Aparecidos y sienten que los Demonios no pueden ser excluidos de una solicitud o transacción sin miedo a represalias del Clan. Aunque nunca se ha confirmado, es cierto que muchos miembros destacados del Sabbat se benefician ampliamente de los servicios de las familias del Clan. Por ejemplo, se sospecha que los Grimaldi han financiado el Sabbat durante siglos.

Por lo tanto, otros Clanes tienden a andarse con cuidado cada vez que las familias están implicadas, ya que aunque pueden beneficiarse de utilizar sus servicios, no quieren entrar en conflicto con los Demonios. En su lugar, los Clanes que usan Ghouls, como los Lasombra o los Ventrue Antitribu, han comenzado a reclutar candidatos de poderosas familias mortales. Sólo el tiempo dirá si esos Clanes esperan que el Clan Tzimisce vuelva a crear Aparecidos de estos impresionantes linajes o si los Demonios ya no son capaces de producirlos.

El Movimiento Anarquista

Ya que los Anarquistas no siguen las reglas de la Camarilla ni obedecen al Sabbat, tienden a ser más variados en sus opiniones respecto a los Ghouls con la excepción de una creencia común: quienes se oponen vehementemente a la creación de Ghouls y sermonean sobre cómo el Vínculo de Sangre los encadena de forma similar a las mismas restricciones que los Antiguos impusieron a sus Chiquillos mucho tiempo atrás. Los Anarquistas afirman que la opresión existe en muchas formas, y las chispas que causaron la Revuelta Anarquista podrían existir también entre los Ghouls. Sin embargo, en última instancia, el servicio que los Ghouls pueden proporcionar al Movimiento es suficiente para que la mayoría de Anarquistas ponga en suspenso sus valores en lo concerniente a este tema.

A diferencia de la Camarilla, donde el tratamiento y mantenimiento de Ghouls está influido tanto por Secta como por Clan, la influencia de los Clanes entre los Anarquistas es menos pronunciada. De hecho, muchas bandas tienen a desarrollar amistades con Ghouls y pretender considerarlos como amigos e iguales. Las bandas Anarquistas también tienden a compartir Ghouls de forma similar a las manadas Sabbat, pero comprometiéndose a tratarlos mejor de lo que lo haría cualquier otro Cainita.

Aunque el Movimiento puede afirmar mantenerse diferente a otras Sectas, ha habido varios paralelismos entre cómo usan a sus Ghouls el Movimiento Anarquista y los Caitiff. Por lo general, ambos tienden a reclutar Ghouls como mecanismo de supervivencia, especialmente en ciudades como Los Ángeles y Cracovia. Después de llegar a un área nueva o disputada, los Ghouls Anarquistas suelen verse obligados a planear numerosas rutas de escape como uno de sus primeros deberes. A veces, incluso son animados a formular sus planes después de explorar un área antes de la llegada de los Anarquistas. Así, el Movimiento Anarquista es único, puesto que aunque no confía implícitamente en los Ghouls, confía en su habilidad de estrategia para mantenerlo a salvo. Además de explorar refugios, pisos francos y rutas de escape, el movimiento también usa Ghouls para espiar a sus rivales y a las Sectas mayores.

No obstante, los Anarquistas son muy conscientes de que esta red de seguridad y logística compuesta por completo de Ghouls tiene un alto precio. Estas operaciones no sólo requieren un gran número de Ghouls, sino que mantener a cada Ghouls cuesta Sangre y dinero. Algunas bandas Anarquistas han construido pequeños ejércitos de Ghouls en el pasado sólo para descubrir que disponían de pocos recursos para mantenerlos. Por tanto, a pesar de sus proclamas de libertad, los Anarquistas tienden a olvidar que los Ghouls ni son ni nunca podrán ser tan independientes como un vampiro. Son capaces de maniobrar a la luz del día, pero los Ghouls requieren más que Sangre para vivir: necesitan comida, refugio y agua. Una vez que un grupo de Anarquistas se da cuenta de las limitaciones físicas de sus Ghouls, tiende a “liberarlos” en vez de verlos y aguardar a que sufran más. Ocasionalmente, un Ghouls puede ser Abrazado, pero esta elección es suya y sólo suya.

Los retos asociados con el mantenimiento de una asociación Ghouls ha llevado a los Anarquistas a métodos alternativos de protección. Aunque los miembros del Movimiento tienden a tomar decisiones independientemente unos de otros, varios Anarquistas han empezado a contactar con organizaciones Ghouls como los Indómitos y contratar Ghouls independientes para trabajos específicos. Otros discuten a regañadientes los beneficios e inconvenientes de contratar miembros de una familia de Aparecidos. Mientras que la mayoría, si no todos, los Anarquistas evitan poseer o crear Aparecidos, trabajar con ellos les parece más ventajoso que tratar con Ghouls.

Otras Sectas

Inconnu

Hasta donde se sabe, todos los Ghouls que sirven al Inconnu son increíblemente viejos, extremadamente poderosos y terroríficos, y se cree que muchos de estos Ghouls ancianos son más antiguos que la fundación de la Camarilla o el Sabbat. Por tanto, los Ghouls del Inconnu parecen no estar interesados en las mezquinas riñas de los vampiros actuales y sólo buscan cumplir cualquier elaborada tarea que sus amos les hayan asignado. Así que, ya sean enviados al mundo como espías o mensajeros, la mayoría de vampiros tiene el sentido común de no enfrentarse a estos Ghouls.

Los sirvientes del Inconnu suelen ser tratados con miedo y (ocasionalmente) mudo respeto, pese al hecho de que técnicamente no ostentan estatus alguno. No obstante, muchos son mucho más viejos que la mayoría de vampiros en activo de la Camarilla y el Sabbat, tienen siglos de experiencia y conocimientos prácticos de las Disciplinas. Además, a los vampiros les asusta lo que no saben de ellos, ya que la presencia de un Ghouls del Inconnu significa que sus amos pueden estar cerca. Sin embargo, se sospecha que los Ghouls del Inconnu viajan por todas partes llevando mensajes o vigilando los intereses de sus Domitores. Por lo tanto, algunos vampiros especulan que, dado que los Ghouls del Inconnu están fuera por largos periodos de tiempo, deben llevar viales sellados taumatúrgicamente que contengan la Sangre de vampiros poderosos. Pese a los rumores que se arremolinan a su paso, los Ghouls del Inconnu rara vez permanecen tiempo suficiente en un lugar como para que nadie pueda observarlos detenidamente. Después de cumplir con los deseos de sus amos, los Ghouls se desvanecen misteriosamente en las sombras de las que vinieron.

Sus escasos avistamientos y su extendida existencia han generado no pocos rumores. Algunos Cainitas han dedicado muchos meses a perseguir rumores de estos Ghouls, anhelando una oportunidad de adquirir sus secretos viales o encontrar dónde se esconden sus Antiguos. Sin embargo, los únicos Ghouls del Inconnu con los que los vampiros se encuentran de forma regular, como mucho, son los que sirven a los Monitores, los miembros del Inconnu asignados para vigilar una ciudad específica o región. E incluso estos Ghouls son lo suficientemente enigmáticos y poderosos para defenderse ellos solos de vampiros recelosos, lo que podría explicar la escasez de información sobre ellos.

Tal'Mahe'Ra

Pese a su naturaleza secreta, los sirvientes de la Manus Nigrum no son desconocidos para otras Sectas. Aunque la Mano confía en Ghouls especialmente preparados a los que

se refiere como “Tiritantes”, suele trabajar con Aparecidos relacionados con las familias Enrathi, Rafastio y Marijava.

A diferencia de la vasta mayoría de Ghouls que sirven a otras Sectas, muchos Tiritantes son secuestrados o comprados por los esclavistas Enrathi a una joven y tierna edad. A partir del momento en que estos niños son acomodados en la Secta, los miembros de la Mano entrenan a sus candidatos Ghoul en una variedad de trabajos específicos de la Secta, tanto mundanos como relacionadas con el ocultismo. Así, cuando llegan a su adolescencia, los Tiritantes han sido cultivados hasta ser sirvientes leales mucho antes de haber recibido su primer sorbo de Sangre. Para este fin, la Mano usa una variedad de Disciplinas y técnicas de lavado de cerebro para eliminar cualquier posibilidad de rebelión.

Dado que la Mano no anima a los librepensadores, a los Ghouls candidatos a la Secta se les ofrece una oportunidad de cambiar su vida después de que complete su entrenamiento. A los dieciocho años, a todos los Tiritantes se les da la opción de entrar en el culto durante una ceremonia misteriosa. Si el Tiritante acepta entrar en la Secta, entonces se le asigna un Domitor y pasa varios años más de entrenamiento antes de convertirse en Ghoul. Por descontado, en el raro caso de que el Tiritante rechace el adoctrinamiento, este sirviente será asesinado y rápidamente reemplazado.

De esta forma, la Mano es diferente a cualquier otra Secta. Durante un tiempo tratan a sus Ghouls como piezas reemplazables de su propiedad a los que entrenan durante varios años. Entonces, cuando un Ghoul recibe finalmente Vitae, la Sangre les parece un precioso regalo en vez de una póliza de seguros. Debido al extensivo e intensivo régimen de entrenamiento, la Vitae suele concederse cuando, en caso de serlo, el potencial Ghoul sobrevive al escrutinio inicial de su Domitor. En consecuencia, la mayoría de Tiritantes de la Secta tiende a rondar entre los veinte y los veinticinco años.

En teoría, todos los Tiritantes sirven a la Secta más que a un vampiro específico. Esto previene que los Ghouls de la Mano pongan las metas personales de un amo por encima de las del culto. A pesar de esto, los Antiguos de la Secta no están por encima de cultivar sus propios séquitos de entre deseados candidatos adultos que los sirvan en exclusiva con la promesa del Abrazo.

Liga Oradea

Esta pequeña Secta está casi exclusivamente comprendida por Antiguos Tzimisce que no se unieron al Sabbat junto a los jóvenes y rebeldes miembros de su Clan. Aunque hay algunos miembros del Clan Nosferatu y Gangrel en la Liga Oradea, el Clan Tzimisce influye en las políticas de la Secta, incluyendo el trato a Ghouls y Aparecidos.

Aunque la Liga mantiene algunos Ghouls, la mayoría han servido junto a sus amos en Rumanía durante muchos años y son casi tan inhumanos como sus Domitores. Sin embargo, los principales sirvientes en los años recientes han sido cultivados de entre los miembros sedientos de sangre de la familia de Aparecidos Oprichniki. Después de que la Liga reconectase con sus semejantes en Rusia, los Demonios rusos trajeron a sus esbirros Aparecidos con ellos. De vez en cuando, los Oprichniki encuentran divertido que ellos tengan más conexión con la sociedad actual que los esbirros Ghoul de la Liga, pero tienden a guardarse su opinión.

Recientemente, el miembro más joven de la Liga, Praskovya Danislav, ha comenzado a tratar de convencer a otros miembros de que no deberían confiar tanto en los mercenarios Oprichniki. Praskovya afirma que la Liga necesita reclutar Ghouls que estén mejor integrados en las noches actuales para asegurar su supervivencia. Desafortunadamente, los planes de Praskovya han tenido consecuencias involuntarias, ya que se ha comenzado a formar una alianza entre los Ghouls Antiguos de la Liga y los Oprichniki, que sienten que sus posiciones pueden verse amenazadas por los recién llegados.

Ashirra

Los vampiros de Oriente Próximo y del norte de África que pertenecen a la Secta Ashirra confían en sus Ghouls para servirlos y protegerlos de forma semejante a sus contrapartidas en América y Europa. Suelen referirse a sus Ghouls como ansar o “ayudante”, como un recordatorio de su mortalidad e importancia para la Secta. Aunque la Secta no tiene expresamente prohibido contratar o usar Aparecidos de esta forma, los miembros de la Ashirra tienden a evitarlo por gran variedad de razones, con la excepción del Clan Banu Haqim (Assamita), que ha contratado la ayuda de esta pequeña familia.

Los Ghouls de la Secta a menudo suelen ser escogidos por sus habilidades además de sus conexiones sociales y relacionadas con la comunidad. Así, los miembros Ashirra de los Rayeen al-Fen (Toreador), Qabilat al-Kayal (Lasombra) y Bay’t Mujrin (Ravnos) tienden a hacer mayor uso de los Ghouls, mientras que los Bay’t Majnoon (Malkavian) normalmente no. En cualquier caso, todos dentro de la Secta Ashirra tienen tanto sirvientes Ghouls como no Ghouls para atender sus necesidades.

Se espera que los miembros de la Ashirra traten bien a sus sirvientes, y la Secta desaprueba abusar de los Ghouls. Incluso el Vínculo de Sangre se considera tabú, ya que los miembros creen que la lealtad debe ganarse y recompensarse en vez de obtenerse de forma sobrenatural. Aunque los miembros de la Secta están en contra de la esclavitud, a menudo se dan cuenta de que sus ideales se convierten en tema de debate, ya que sus sirvientes requieren mensualmente una infusión

de Sangre a fin de seguir siendo Ghouls. Así, después de tres meses muchos están Vinculados a sus amos le pese a quien le pese. Por supuesto, la única forma de asegurarse que no se produzca el Vínculo de Sangre es animar a los Domitores de la Secta a rotar a los Ghouls para alimentarlos.

En realidad los Ghouls Vinculados a menudo son empleados para proteger a sus amos de los cazadores de la región.

Dado que los Ashirra mantienen su propia versión de la Mascarada, aunque no la llaman por ese nombre, hay varias facciones de asesinos habilidosos que no sólo rastrean los movimientos de los muertos, sino que destruyen refugios y atacan a Ghouls de forma indiscriminada. Por ello, depende de los Ghouls Ashirra evitar que ojos no deseados descubran la verdad protegiendo a sus amos durante el día.



Assamitas

Los Ghouls que sirven al Clan Assamita suelen sufrir los mismos estereotipos que sus amos. Se cree que son seleccionados exclusivamente entre mercenarios hábiles y asesinos violentos y se piensa que son fanáticos por la gloria de Haqim. En verdad muchos de estos rumores están relacionados con los Ghouls que pertenecen a la Red de Cuchillos, un grupo paramilitar operado por la Casta de los Guerreros. La Red de Cuchillos es una elaborada operación que incorpora campos de entrenamiento y estrictas normas para sus miembros. Después de seleccionar a los mortales, los entusiastas guerreros de la Red son sometidos a rigurosos ejercicios y entrenados en asesinar sus objetivos. En realidad, la Red entrena a Ghouls Vinculados durante un período de siete años para asesinar a un objetivo clave en nombre del Clan. Tras este período, la Casta de los Guerreros recompensa a sus Ghouls con el Abrazo. Aunque esos Ghouls rara vez son vistos, su reputación está tan extendida que se cree que muchos asesinatos impactantes son obra de este grupo.

Aunque hay varios fanáticos y asesinos dentro del Clan Assamita, no hay tantos como otros Clanes creen. De hecho, los Assamitas escogen a sus Ghouls de forma muy similar a como lo hacen los miembros de otros Clanes, en función de las necesidades de cada Casta. Además de la Red de Cuchillos, la Casta de los Guerreros crea Ghouls además de los candidatos que se preparan para el Abrazo. Estos Ghouls suelen vivir poco y son desechados tras completar la tarea para la que han sido seleccionados. Estos deberes pueden variar desde añadir un poco de músculo adicional a espiar un objetivo. Por otro lado, la Casta de los

Visires prefiere Ghouls que actúen como guardaespaldas, asesores financieros y contables, mientras que la Casta de los Hechiceros usa a Ghouls hábiles con la tecnología para investigar y ayudar en sus laboratorios junto con su familia de Aparecidos. Así pues, pese a su reputación, el Clan Assamita usa Ghouls para realizar tareas cotidianas que son demasiado mundanas y consumen mucho tiempo como para que ellos las realicen.

Además, el Clan Assamita mantiene una elaborada red de espías localizados principalmente en Oriente Próximo y el norte de África. Estos Ghouls suelen trabajar para la Casta de los Visires, pero tienen la tarea de recopilar información para todo el Clan. A menudo estos Ghouls espían a otros vampiros de la zona, pero también se les usa para que evalúen y se infiltren en gobiernos locales en beneficio del Clan.

Aunque no todos los Ghouls Assamitas están tan bien entrenados como los que sirven a la Red de Cuchillos, la mayoría son capaces de defenderse por sí solos si es necesario. Los Hijos de Haqim no esperan que cada Ghouls sea un guerrero ni garantizan el Abrazo a todos sus sirvientes, incluso cuando un Ghouls es escogido a dedo para un Domitor específico. Aun así, por lo general, a los Ghouls Assamitas se les trata bien siempre que cumplan debidamente con sus deberes, ya que, en cierto sentido, se les considera activos del Clan. Si fallan a la hora de cumplir con sus deberes, incluso cuando son trabajos difíciles y peligrosos, suelen ser rápidamente reemplazados por otros candidatos más capaces. Por otra parte, los Assamita Antitribu, tienden a evitar crear Ghouls y cuando lo hacen los usan por un corto período de tiempo.

Aunque otros Clanes no prestan mucha atención a cómo los Assamitas tratan a sus Ghouls, muchos vampiros asumen erróneamente que los Domitores Assamitas adoptan actitudes occidentales hacia sus sirvientes



cuando viven en países occidentales. En realidad, los Hijos de Haqim son muy conscientes de la debilidad que conllevan sus Ghouls y comprenden que un Ghoul del que se sospecha que ya no es mortal supone un riesgo que puede exponer a su Clan. Así que, aunque muchos son adoctrinados en cada Casta, los Domitores Assamitas tienden a reclutar activamente a los Ghouls que desean preparar para el Abrazo, de manera que la mayoría de Ghouls no sobreviven demasiado y suelen tratar de escapar a la primera oportunidad.

Apariencia: Se selecciona a los Ghouls Assamitas basándose en su valor para el Clan, tanto si existe intención o no de entrenarlos o prepararlos para el Abrazo. La salud física y apariencia de un Ghoul importan mucho para la Casta de los Guerreros, pero mucho menos para la Casta de los Hechiceros. Los Ghouls de la Casta de los Guerreros suelen ir en ropa de trabajo, estar en perfecta condición física y suelen ser escogidos por su gracia y reflejos antes que por puro músculo. Los Ghouls de la Casta de los Visires y de la de los Hechiceros varían ampliamente, ya que aprecian más la habilidad intelectual y social que la física. A veces, algunos Domitores seleccionan ciertos Ghouls por su valor estratégico, especialmente si planean establecerlos como espías entre poblaciones locales. Aun así, por lo general, los Ghouls Assamitas se visten para mezclarse de acuerdo con sus costumbres y culturas en vez de destacar. Algunos Ghouls Assamitas tienen ascendencia de Oriente Próximo, pero el Clan no crea Ghouls basándose en ese criterio.

Creación de personaje: Los Ghouls Assamitas son diferentes a otros sirvientes, ya que rara vez un Domitor alimentará con Sangre a un mortal por capricho. Escogidos para propósitos y roles específicos, los Ghouls son seleccionados para prepararlos para el Abrazo mediante pruebas extenuantes e incluso peligrosas. Así que Atributos, Habilidades, Técnicas y Talentos deberían personalizarse a si ese Ghoul sirve a la Casta de los Guerreros, los Visires o los Hechiceros. Aunque éste sea el caso, todos los Ghouls Assamitas tienen la habilidad de defenderse en un combate básico al menos el tiempo suficiente para escapar y ponerse a salvo.

Debilidades: La Sangre de los Ghouls Assamitas porta la mancha de las muchas Maldiciones de Clan. A lo largo de un periodo de siete a diez años, su sangre mortal comienza a oscurecerse y termina por volverse totalmente negra. Tras ese tiempo, se cree que los Ghouls Assamitas sufren otra Maldición adicional relacionada con la Casta de su Domitor y por esta razón el Clan no mantiene Ghouls durante más de una década. Los Ghouls de la Casta de los Guerreros se vuelven adictos a la Sangre de su amo, los de la Casta de los Visires desarrollan un Trastorno Obsesivo Compulsivo y el aura de los Ghouls de la Casta de los Hechiceros refleja la de un taumaturgo, independientemente de que tengan la técnica o habilidad de realizar rituales.

Cita: «No serías tan valiente si supieses de lo que soy capaz».



Brujah

La reputación de temperamentales del Clan Brujah suele hacer que otros Clanes se pregunten cómo conservan cualquier apariencia de control sobre sus Ghouls. Los Ghouls Brujah tienden a estar a merced de sus Domitores y su trato suele estar gobernado por su ideología más que por sus acciones individuales.

Algunos vampiros Brujah evitan totalmente el Vínculo de Sangre porque se oponen filosóficamente a eliminar el libre albedrío. Sin embargo, esto no es verdad para todos los miembros del Clan y esto no ha hecho que dejen de cultivar Ghouls como mejor les parezca. Por ejemplo, algunos Domitores Brujah pueden preparar candidatos para el Abrazo mientras otros sienten que esta táctica es especialmente cruel, ya que fuerza al potencial Chiquillo a una forma de esclavismo.

Aunque el tratamiento y la selección de Ghouls suelen ser más variadas en este Clan que en ningún otro, todos los Domitores Brujah tienden a compartir un rasgo común: una necesidad de conectar, aunque a través de sus Ghouls, con sus causas individuales. Si bien es cierto que ningún vampiro trataría a los Ghouls como iguales, pueden dar esa impresión. De hecho, los Domitores Brujah suelen pretender compartir la carga de la opresión de sus futuros Ghouls defendiendo causas justas junto a ellos. Un Domitor Brujah no siempre escoge el lado de los débiles e indefensos, ya que tanto él como su Ghoull se pueden encontrar tanto apoyando un dictador como en contra de la brutalidad policial. En medio de una multitud de manifestantes, Ghoull y Domitor pueden estar hombro con hombro sosteniendo pancartas o incitando a la muchedumbre al frenesí. O un Domitor podría tornarse en un benevolente patrocinador financiero o en un misterioso donante que ayude a financiar los esfuerzos de su Ghoull.

Los otros puntos en común que los Domitores Brujah tienden a compartir se basan en su edad vampírica. Los Domitores Brujah jóvenes, independientemente de su Generación, suelen quedar atrapados tratando de controlar su tempera-

mento y pasiones. Los fuegos que se encienden en su Sangre hacen difícil a los nuevos Brujah dominar sus impulsos y esto se refleja en como tratan a sus Ghouls. Algunos Domitores, como aquéllos entre los Brujah Antitribu, no se molestan en enseñar técnicas de autocontrol a sus Ghouls, mientras que otros están obsesionados con dicha idea. Por lo general, los Domitores Brujah tienden a preocuparse más por la Debilidad de su Clan si tienen Ghouls empleados en defender su refugio o tratando de mezclarlos en la sociedad vampírica para que obtengan información para ellos. Después de todo, los Ghouls Brujah que no pueden mantener el control sobre su temperamento son menos útiles que los que sí pueden.

Pese a las ilusiones de lealtad, los Ghouls pueden confundir los intereses de sus Domitores con un signo de su compartida conexión o incluso amor. No obstante, mientras un Ghoull Brujah podría dedicar una vida entera a derrocar a un gobierno opresivo o tratar de instaurar salarios justos para la clase trabajadora, su amo podría perder interés si la causa no puede defenderse debido a la creciente oposición o vagas soluciones al problema original. Por supuesto, si está envuelto un supuesto rival, como un señor Ventrue, un Domitor puede tener otra razón para rebelarse y mantener una lucha que va más allá de cualquier sentimiento fingido que un vampiro profese tener.

Aunque los Ghouls Brujah pueden ser tratados respetuosamente, también pueden sentirse traicionados por sus amos cuando su atención decrece, así que no es infrecuente que los Ghouls Brujah se vuelvan independientes. Esto también depende de una variedad de factores que van desde la fuerza del Vínculo de Sangre a la lealtad del Domitor al resto del Clan o Secta. Cuando el Domitor de un Ghoull Vinculado se involucra más en la política vampírica, por ejemplo, un Ghoull sindicalista que lleva muchos años siendo



devoto de su causa puede verse forzado a obedecer a su amo. Algunos Brujah Anarquistas pueden liberar a sus Ghouls y darles la oportunidad de encontrar su propio camino como Ghouls independientes. Otros amos cambian convenientemente las atenciones de sus Ghouls a sus propias luchas y lentamente dejan de darle a sus siervos la libertad que una vez disfrutaron.

Los Ghouls Brujah son empleados en diversos roles de forma similar a como podrían ser usados en otros Clanes. No obstante, la mayoría de Domitores Brujah tiende a ser egoísta con sus Ghouls y piensa en cómo podrían servirles mejor a ellos en lugar de al Clan en su conjunto. Un Brujah Anarquista que suele viajar no tiene las mismas preocupaciones que un Antiguo que tiene una finca que mantener, así que las tareas que puede realizar un Ghoul pueden ser específicas a los deseos de su Domitor, pero no es raro encontrar Ghouls que son entrenados para ser multitarea y realizar una amplia variedad de recados.

Apariencia: A pesar de sus antecedentes o de la cultura de la que provengan, los Ghouls Brujah tienden a favorecer la ropa de su contracultura local. Por lo general, los Ghouls Brujah pueden adornarse con eslóganes de confrontación

o símbolos diseñados para provocar a los que luchan contra ellos. Desde que los Domitores Brujah no seleccionan Ghouls basándose en una causa en particular, sus Ghouls pueden también vestir uniformes, trajes u otras ropas que denoten las elecciones de su profesión.

Creación de personaje: Los Ghouls Brujah pueden ser líderes de bandas, activistas radicales o profesores sociopolíticos con la misma facilidad que agentes gubernamentales, agentes de policía o tertulianos radiofónicos. Aunque puede dar la impresión de que los Brujah seleccionan Ghouls basándose sólo en simple pasión, son más selectivos de lo que se cree. Así, cuando crees un Ghoul Brujah piensa en qué hizo antes de ser uno. Los Ghouls que más ruido hacen pueden favorecer Atributos Sociales y Talentos, mientras que Ghouls prácticos favorecen los Atributos Físicos y Técnicas. Aun así, Aliados y Contactos son trasfondos frecuentes.

Debilidades: La Sangre Brujah trae consigo la misma inflamación de pasión por la que es bien conocido el Clan. Los Ghouls Brujah sufren el Defecto Temperamental (ver V20, pág. 486).

Cita: «¡Levanta tu culo y protesta conmigo! La apatía es para los débiles».



Gangrel

El Clan Gangrel suele ser estereotipado como un grupo de amantes de la naturaleza que prefiere ésta a cualquier ciudad. En realidad, los miembros del Clan resaltan esta creencia presumiendo de los animales Ghoul que guardan sus refugios en parques urbanos, solares abandonados, zoos municipales y los bosques de los alrededores. No obstante, lo que tienen muchos Gangrel es un ansia de vagar y los Domitores del Clan escogen Ghouls para asegurar no sólo su seguridad, sino también su forma de no-vida.

Los animales suelen ser leales y dependientes, y lo más importante, sirvientes predecibles. A diferencia de los mortales, los animales no tienen ambiciones peligrosas ni se alejan de sus amos para probarse a sí mismos. En realidad, el Clan Gangrel emplea animales Ghoul más que otros Clanes porque se mezclan entre la flora y fauna al lado de sus Domitores.

Los Domitores Gangrel han aprendido que los animales Ghoul son los más adecuados para tareas específicas y simples. No obstante, las acciones que puedan realizar dependerán de la especie. Por ejemplo, los perros domesticados son buenos cazadores y rastreadores y pueden ser más fácilmente controlables que los salvajes e indómitos lobos. Pájaros, como cuervos o palomas, pueden vigilar a intrusos precoces o tener una visión diferente en el campo de batalla. Por otro lado, ardillas, ratas y otros roedores pequeños pueden ser muy buenos infiltrándose, ya que son capaces de trepar por cañerías, entrar en la mayoría de edificios y robar objetos pequeños.

La propensión natural del Clan hacia la comunión con el reino animal elimina un montón de barreras que otros Domitores pueden encontrarse. No obstante, los animales Ghoul puede requerir Vitae como un mortal y, sin duda, requieren entrenamiento. Así, mientras que algunos Domitores Gangrel sienten que un animal Ghoul bien entrenado es un lujo, otros lo liberan en plena naturaleza una vez ya no les es útil. De todas formas, la mayoría de Domitores Gangrel pueden sacar el máximo provecho a los animales Ghoul porque tienden a considerar su hábitat natural cuando los ponen a trabajar.  Por ejemplo, mientras algunos Domitores Ventrue pueden estar orgullosos de mantener perros de pura sangre para impresionar a sus

visitantes, los Domitores Gangrel tienden a escoger mestizos en base si es frecuente encontrarlos en esa zona o no.

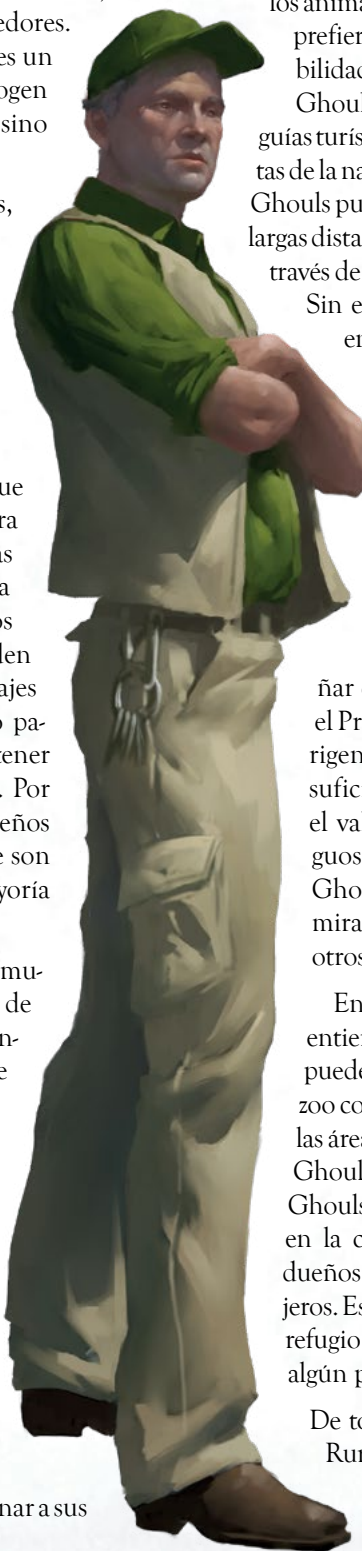
Aunque nadie sabe a ciencia cierta cuántos Ghouls mortales tiene el Clan, hay muchos casos en los que son preferibles a los animales. Por lo general, los Domitores Gangrel prefieren seleccionar candidatos en base a su habilidad de vagar y viajar libremente, así que estos Ghouls podrían ser camioneros, conductores, guías turísticos, emprendedores, expertos o entusiastas de la naturaleza y estudiantes universitarios. Tales Ghouls pueden ayudar a sus amos mientras recorren largas distancias, permitiéndoles pasar rápidamente a través de territorios peligrosos a lo largo de su viaje.

Sin embargo, estos Ghouls tienen la tarea de encontrar víctimas para que sus Domitores se alimenten y se les puede ordenar que ayuden a deshacerse de los cuerpos.

En realidad, el Clan Gangrel considera a los Ghouls de la misma manera que hacen otros Clanes. A menudo, la Secta del Domitor determina no sólo qué Ghouls se crean, sino también por qué. Los Gangrel en la Camarilla y el Movimiento Anarquista pueden desdeñar ciertos protocolos, como inclinarse ante el Príncipe o respetar las líneas artificiales que rigen los dominios de sus rivales, pero son lo suficientemente pragmáticos para entender el valor de proteger la Mascarada. Los Antiguos Gangrel pueden llegar incluso a escoger Ghouls que les puedan ayudar a mantener las miradas curiosas alejadas de sí mismos y de otros miembros del Clan.

En el Sabbat, los Gangrel Urbanos también entienden la necesidad de discreción, así que pueden escoger guardabosques o vigilantes de zoo como Ghouls a fin de controlar los accesos a las áreas de la ciudad donde residen los animales Ghoul. No obstante, también podrían escoger Ghouls que les ayuden a mantenerse confortables en la ciudad, como arrendatarios de tugurios, dueños de tiendas de animales o vendedores callejeros. Estos mortales pueden no sólo proporcionar refugio a la manada del vampiro, sino también algún puñado de dinero ocasional.

De todos los miembros del Clan, los Gangrel Rurales son los menos propensos a tener Ghouls mortales por un cúmulo de razones. Estos Gangrel tienden más a estar



en movimiento que otros miembros del Clan. Debido al hecho de que muchos Gangrel Rurales siguen Sendas de Iluminación, se podría decir que sus interacciones con mortales son más difíciles o que no merecen la pena desde su perspectiva. Por ello, los Gangrel Rurales tienden a seleccionar animales Ghoul que les sirvan, o confían en sus compañeros de manada para que les ayuden. Aunque tienden a aislarse, los Gangrel Rurales interactúan con otros miembros del Sabbat, incluyendo los miembros de la familia de Aparecidos Bratovich, con quienes se les puede ver cazando a menudo.

Apariencia: Dado que los Ghouls Gangrel pasan mucho tiempo con sus Domitores en la naturaleza, suelen vestir de forma acorde. Es habitual la ropa de acampada, incluyendo prendas de camuflaje y botas militares. Muchos Ghouls Gangrel son robustos y están en una gran forma física, y suelen preferir vestir ropa duradera que case con sus personalidades atléticas y rurales. Si su conexión con la sociedad desaparece, los Ghouls Gangrel se vuelven menos interesados en su aspecto.

Creación de Personaje: Los Ghouls Gangrel suelen verse atraídos por carreras y estilos de vida que les permiten ser errantes, pero también ayudar a sus amos de muy diversas formas. Dado que muchos Domitores Gangrel tienden a tener muchas dificultades para conectar con la gente, suelen confiar en Ghouls que tienen muchos Aliados y Recursos. Los Atributos Físicos y Técnicas son valiosos, ya que los Domitores Gangrel no siempre están cerca de sus Ghouls para protegerlos. Sin embargo, Trato con Animales es una Técnica importante en la que invertir, ya que los Ghouls Gangrel suelen encontrarse con sus sirvientes animales o Ghouls.

Debilidades: Los Ghouls Gangrel, sin importar la Línea de Sangre, se ven afectados por las fases de la Luna. Sufren el Defecto Lunático (ver V20, pág. 486). Este Defecto afecta a su dificultad para evitar el Frenesí y refleja la naturaleza animal de la Vitae que beben.

Cita: «Puede que desees vagar en cualquier otra parte, amigo. Este lugar es demasiado salvaje, incluso para ti».



Giovanni

Habitualmente se rumorea con igual cantidad de curiosidad y miedo acerca de los Ghouls Giovanni y el legendario Beso del Aspirante del Clan. A diferencia de otras Líneas de Sangre, Clanes y Sectas, la familia profesa acatar unos protocolos rituales tan estrictos que el castigo por romper cualquiera de esas tradiciones puede acabar con la muerte del Ghoul, Domitor, Chiquillo o Sire.

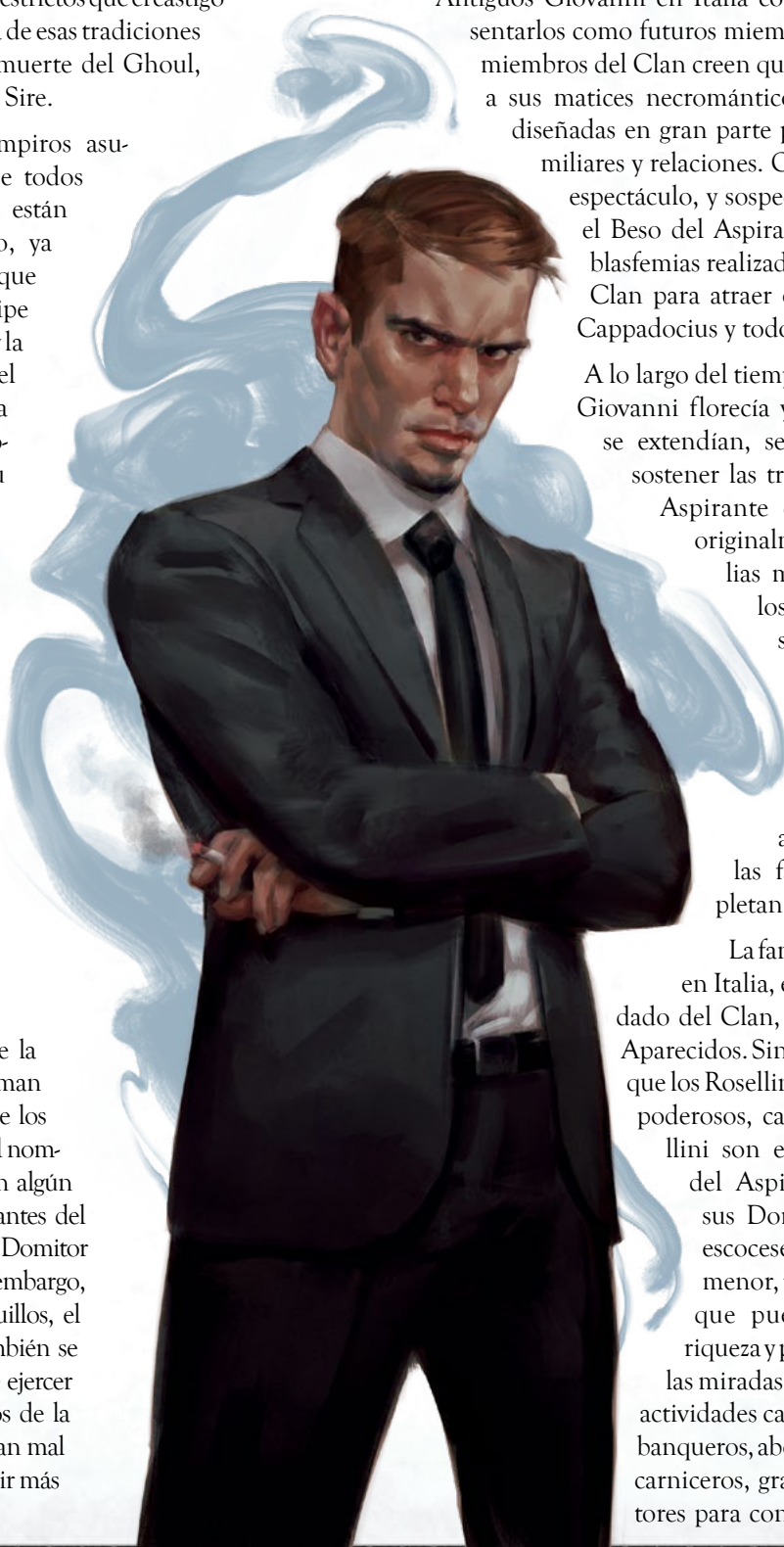
La mayoría de vampiros asume erróneamente que todos los Ghouls Giovanni están destinados al Abrazo, ya que el Clan no tiene que pedir permiso al Príncipe para crear Chiquillos y la ceremonia del Beso del Aspirante es una forma de reconfortar a los potenciales Ghouls de su valor para la familia. Sin embargo, la mayoría de vampiros no tienen clara la ratio de Ghouls-vampiros de las familias Giovanni, ni saben cuántos aliados mortales poseen. Algunos vampiros sospechan que podrían haber más vampiros Giovanni de los que inicialmente creían.

Estudiosos dentro de la familia Giovanni estiman que más de la mitad de los vampiros actuales con el nombre "Giovanni" pasaron algún tiempo como Ghouls antes del Abrazo, Vinculados a un Domitor que no fue su Sire. Sin embargo, además de crear Chiquillos, el Beso del Aspirante también se usa como un medio de ejercer control sobre miembros de la familia que se comportan mal o que tratan de conseguir más poder de la cuenta.

Aunque el Clan Giovanni crea Ghouls alimentándolos con Vitae como cualquier otro vampiro, las circunstancias que rodean este acto están muy ritualizadas. En tiempos pasados, todos los candidatos eran presentados ante los Antiguos Giovanni en Italia como una forma de presentarlos como futuros miembros del Clan. Muchos miembros del Clan creen que esas ceremonias, pese a sus matices necrománticos y sacrílegos, fueron diseñadas en gran parte para fortalecer lazos familiares y relaciones. Otros fueron atraídos al espectáculo, y sospechan secretamente que el Beso del Aspirante es una de las siete blasfemias realizadas por los Antiguos del Clan para atraer el poder del asesinado Cappadocius y todos sus Chiquillos.

A lo largo del tiempo, conforme la familia Giovanni florecía y sus familias menores se extendían, se hizo menos práctico sostener las tradiciones del Beso del Aspirante como fueron ideadas originalmente, así que las familias menores no comparten los mismos rituales que sus parientes en Italia y suelen atraer Ghouls con la promesa del Abrazo, pero rara vez cumplen ese deseo por necesidad. Debido a su reducido número, las familias menores completan sus filas con Ghouls.

La familia Rossellini, ubicada en Italia, es el secreto mejor guardado del Clan, ya que es un linaje de Aparecidos. Sin embargo, para impedir que los Rosellini se vuelvan demasiado poderosos, cada año algunos Rosellini son escogidos para el Beso del Aspirante y enviados con sus Domitores Giovanni. Los escoceses Dunsirn, otra familia menor, tiende a escoger Ghouls que puedan incrementar su riqueza y propiedades y mantener las miradas curiosas alejadas de sus actividades caníbales. Suelen escoger banqueros, abogados, guardaespaldas, carniceros, granjeros, forenses y doctores para convertirse en sus siervos.



En Alemania la familia Koenig es más discriminatoria, en parte porque se rumorea que trabajan estrechamente con los Giovanni. Además de crear Ghouls, la familia Koenig también puede estar experimentando con medios más mundanos de atraer aliados.

Por otro lado, los Pisanob en Sudamérica encuentran candidatos entre agentes de policía, arqueólogos, doctores, enfermeras, ocultistas, bibliotecarios y coleccionistas, mientras que la familia estadounidense Milliner opta por miembros de alta sociedad, banqueros, espías, celebridades, artistas, miembros de grupos de presión y timadores. Por último, la familia Rothstein, que se encuentra radicada en Las Vegas, se está infiltrando en casinos y estableciendo conexiones con el crimen organizado a fin de canalizar las ganancias hacia el Clan principal. Se les ha otorgado la mayor cantidad de libertad para crear Ghouls como les apetezca de todas las familias menores.

En teoría, todos los miembros de la familia deben buscar la aprobación de un Antiguo del Clan antes de crear un Ghoul, incluso cuando el Ghoul no esté destinado al Abrazo. No obstante, cuando lo hacen se ponen en riesgo, ya que podrían entrar en conflicto con sus Antiguos. Por ejemplo, digamos que un Domitor Pisanob desee convertir a un agente de policía local en Ghoul. Esta decisión, siempre que ayude a que el vampiro sea un miembro más productivo en la familia, se considerará algo práctico y se ignorará. No obstante, si un Domitor Milliner escoge a sus primos para convertirlos en Ghouls que actúen como sicarios, los Antiguos lo verían como una posible amenaza debido a los lazos cercanos entre ellos. Las repercusiones de enemistarse con los Giovanni pueden ser severas y van

desde ser Vinculado a servir a la familia como fantasma después de la muerte del Domitor.

Apariencia: Los Ghouls Giovanni que son bendecidos por los Antiguos del Clan tienden a ir impecablemente vestidos, pero a menudo usan ropa más duradera y adecuada para sus quehaceres diarios. Sin embargo, otros Ghouls son escogidos por su habilidad para pasar desapercibidos, así que tienden a tener una apariencia llana y ordinaria.

Creación de Personaje: Los Ghouls Giovanni se dividen en tres grupos: candidatos para el Abrazo, miembros de la familia y conocidos útiles. Sin embargo, los deberes de la mayoría de Ghouls Giovanni están orientados para encajar con sus talentos naturales. Aun así, aquéllos que están dirigidos para el Abrazo pueden verse más envueltos en las políticas familiares o alentados a incrementar su conocimiento de Disciplinas.

Debilidades: Los Ghouls Giovanni tienden a actuar como si estuviesen relacionados por sangre, incluso si no son miembros del linaje Giovanni. Aunque no son una familia de Aparecidos, los Ghouls Giovanni mantienen estrechos lazos e incluso llegan a luchar las batallas de otros. Todos los Ghouls Giovanni sufren el Defecto Vengativo (ver V20, pág. 486). Este Defecto se manifiesta cada vez que el personaje descubre que un miembro de la familia extendida Giovanni, ya sea él mismo, u otro mortal, Ghoul, Aparecido o vampiro ha sido perjudicado. El personaje jurará venganza como si él mismo hubiese sido el dañado. Este Defecto puede resistirse durante un día gastando 1 punto de Fuerza de Voluntad.

Cita: «¿Crees que puedes enfrentarte a mí? Trata de enfrentarte a mí y a toda mi familia, gilipollas».



Lasombra

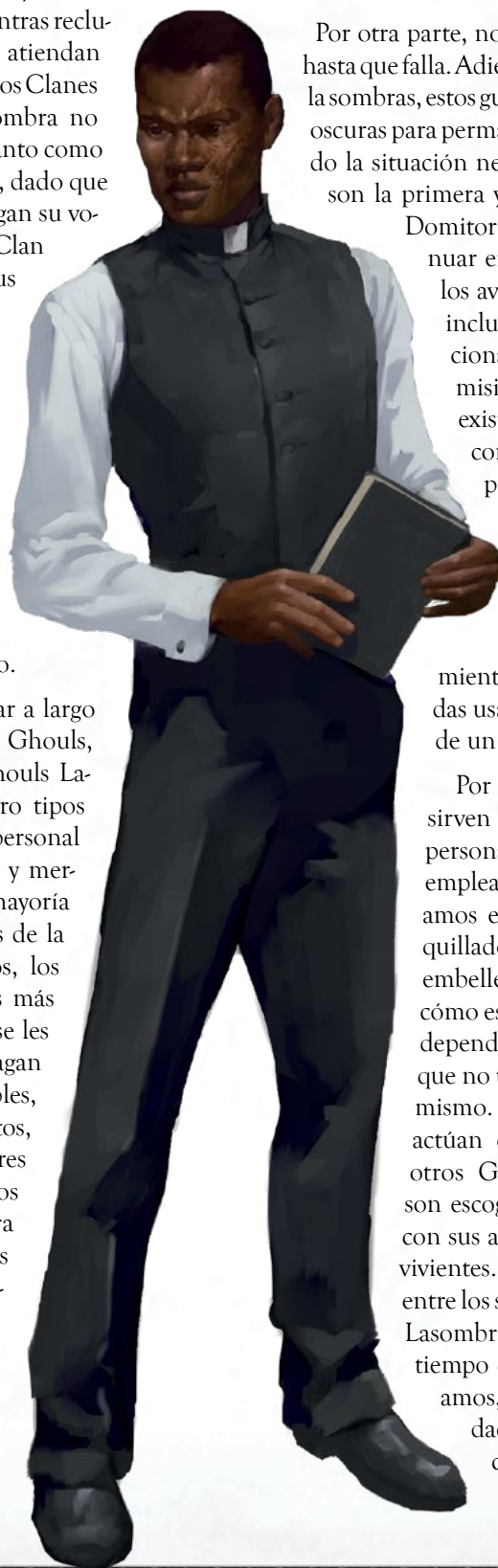
Los miembros del Clan Lasombra son ante todo hipócritas, especialmente en lo que respecta a los Ghouls. Podrían profesar su odio a los Ghouls y mirar con desprecio al vampiro que los use mientras reclutan montones de Ghouls para que atiendan todas sus necesidades. Similares a otros Clanes que poseen Dominación, los Lasombra no necesitan necesariamente Ghouls tanto como otros vampiros podrían necesitarlos, dado que tienen acceso a que los mortales hagan su voluntad. No obstante, mientras que el Clan Lasombra se burla de los Ghouls y sus Domitores con desdén, sus miembros los reclutan y usan para una variedad de propósitos. Los vampiros jóvenes no suelen ver más allá de la retórica del Clan y compran el mito de que ellos están dando ejemplo a los demás vampiros del Sabbat. Sin embargo, los vampiros viejos entienden que las palabras del Clan son sólo eso y sospechan que los Ghouls del Clan Lasombra se usan para obtener un mayor efecto.

El Clan Lasombra tiende a pensar a largo plazo y no está por encima de usar Ghouls, siempre que trabajen bien. Los Ghouls Lasombra tienden a encajar en cuatro tipos principales: asistentes personales, personal de seguridad, sirvientes del Sabbat y mercenarios autónomos que en su mayoría entrenan bajo la guía de las Garras de la Furia Negra. De estos cuatro tipos, los sirvientes del Sabbat son quizá los más ignorados porque en gran medida se les deja tranquilos siempre y cuando hagan su trabajo. Constituidos por contables, abogados, agentes de policía corruptos, criminales, tecnófilos, investigadores y ocasionales ocultistas y miembros de la iglesia, estos Ghouls Lasombra llevan a cabo instrucciones explícitas en nombre de sus Domitores. A muchos se les ordena influir en ciertas políticas, mientras que otros podrían tener la tarea de alejar mortales de un edificio o un callejón concretos. En parte, lo que hace un Ghoull Lasombra depende en gran medida del

rol de su Domitor dentro del Sabbat. Por ejemplo, Obispos y Cardenales pueden desplegar a sus Ghouls de forma muy distinta a como lo haría una manada Lasombra normal.

Por otra parte, no se valora al personal de seguridad hasta que falla. Adiestrados para hacerse invisibles entre la sombras, estos guardaespaldas y técnicos visten ropas oscuras para permanecer ocultos y sólo aparecen cuando la situación necesita ser manejada. Estos Ghouls son la primera y segunda línea de defensa para el Domitor Lasombra, y se les anima a continuar entrenándose para estar al tanto de los avances tecnológicos. Algunos llegan incluso a explorar otros refugios, seleccionar reclutas y llevar a cabo pequeñas misiones de reconocimiento. Aunque existen muchos grupos, los Lasombra confían en individuos emplazados en posiciones estratégicas alrededor de la ciudad. Un Domitor Lasombra puede implementar a un Ghoull como un agente durmiente cerca del refugio de su rival, sólo para activarlo en el momento preciso, mientras otro puede planear durante décadas usando Ghouls para cortar el soporte de un enemigo dentro de la Camarilla.

Por último, muchos Ghouls Lasombra sirven a sus Domitores de una forma más personal e íntima. Algunos son pintores, empleados en captar las imágenes de sus amos en lienzos, mientras otros son maquilladores a los que se instruye para que embellezcan a sus Domitores. Lo que hace y cómo es remunerado un sirviente personal depende en gran medida de su Domitor, ya que no todos los amos Lasombra desean lo mismo. Se rumorea que algunos Ghouls actúan como mayordomos y entrenan a otros Ghouls Lasombra, mientras otros son escogidos por su perturbador parecido con sus amos y son tratados como muñecas vivientes. No obstante, la mayor diferencia entre los sirvientes personales y otros Ghouls Lasombra es que estos Ghouls invierten más tiempo con sus amos. En presencia de sus amos, esos Ghouls tienen más oportunidades de tener éxito y fallar, lo que da como resultado grandes recompensas y castigos por sus acciones.



Cómo, cuándo y por qué un Domitor Lasombra se libra de un Ghoul queda a su discreción, pero las relaciones no siempre acaban en muerte. Algunas veces un Domitor puede no renunciar completamente al control, incluso después de dejar de alimentar al Ghoul con Vitae y usa Dominación para emitir más órdenes al mismo mortal. Otras veces, un amo puede marcar o tatuar la cara de su propio Ghoul delante de otros como una exhibición de poder para mantenerlos a raya. De todas formas, la mayoría de Domitores Lasombra son conscientes de que humillar a sus Ghouls puede llevar a la insurrección, por lo que tienden a caminar por la fina línea entre un implacable líder y un empático y benevolente dictador para asegurar a sus Ghouls quién manda.

Los Ghouls Vinculados a un Lasombra Antitribu son en gran parte asignados a tareas personales en vez de políticas. Aunque los Lasombra Antitribu pueden tramar contra sus rivales al estar menos preocupados por la política y más por asuntos personales. Así, cualquier Ghoul Lasombra Antitribu reconocido en menor o mayor medida o en gran número será un símbolo de que su Domitor está activo de nuevo.

Apariencia: Algunos Ghouls Lasombra son escogidos porque se parecen en cierta manera a sus Domitores, mien-

tras que otros se eligen por su porte aristocrático o actitud. Muchos Ghouls Lasombra son bien cuidados y algunos incluso pueden considerarse a la moda. Los asignados a mezclarse con el populacho local visten ropas adecuadas para el rol que se les ha asignado.

Creación de personaje: Los Ghouls Lasombra tienden a ser excelentes en lo que hacen, de lo contrario no serían escogidos. Los Ghouls suelen ser capaces de ayudar a sus amos a nivel personal o con asuntos relativos a sus propiedades, seguridad o política. Los Domitores Lasombra tienden a preferir Ghouls disciplinados y bien conservados y se alejarán de tipos agresivos a menos que tengan una buena razón para no hacerlo.

Debilidades: Los Ghouls Lasombra caminan sobre una fina línea entre la mortalidad y su propia condenación. Debido a la conexión de sus amos con el Abismo, las sombras se inclinan sutilmente hacia ellos. Este efecto es más evidente cuando un Ghoul se queda quieto bajo la luz directa, pero sigue siendo peligroso porque el comportamiento de las sombras puede atraer la atención de cazadores y otros vampiros que saben qué buscar.

Cita: «Mi cara no es de mi propiedad porque pertenece a alguien más».



Malkavian

Contrariamente a la creencia popular, el Clan Malkavian no suele crear Ghouls sólo por capricho, ni tampoco desperdicia Vitae en el Vínculo de Sangre para abusar de sus víctimas. En realidad, los Domitores Malkavian escogen y tratan a sus Ghouls en base a los mismos criterios que otros Clanes pueden usar. Pese a su reputación, los miembros más lúcidos del Clan Malkavian son conscientes de que son incapaces de funcionar completamente sin ayuda, y por esto no sólo usan Ghouls, sino que confían en ellos para que les ayuden.

Por desgracia, los Ghouls Malkavian sufren como sus amos, no son inmunes a la Maldición del Clan. Las pesadillas y fobias que afligen a los Ghouls Malkavian los atormentan de muchas formas, y esta angustia mental suele pasar factura a sus cuerpos y ciclos naturales de sueño. Algunos Malkavians son insomnes que se cuidan de no quedar dormidos para evitar otra noche llena de terror. Ésta es la razón por la que muchos vampiros creen erróneamente que todos los amos Malkavian torturan y maltratan a sus sirvientes. No obstante, si darle a un mortal Vitae maldita es la definición de tormento, entonces todos los vampiros son culpables de los crímenes atribuidos al Clan Malkavian.

Aunque la mayoría de Domitores Malkavian no persiguen voluntariamente a sus Ghouls, servirles es un reto y depende mucho de su lucidez. En cierto modo, la Sangre gobierna cómo, cuándo y por qué un amo Malkavian escoge a su Ghoul, la maldición de Malkav afecta a cada vampiro de forma diferente. En consecuencia, algunos amos vampíricos se ven atraídos por profesionales médicos y cuidadores, como enfermeros, psiquiatras y terapeutas, mientras que otros discriminan menos y escogen mortales instintivamente por su personalidad compasiva o cuidadora.

Durante los momentos de autocontrol, otros Domitores, especialmente los Malkavian de la Camarilla, reconocen las limitaciones que viven noche tras noche y escogen Ghouls que los ayuden a mantener la Mascarada y sobrevivir en la era actual. Esos amos se inclinan por candidatos prácticos como contables, abogados, guardaespaldas, técnicos de seguridad, expertos en construcción y programadores informáticos.

Y, hasta cierto punto, esos tipos de Ghouls están protegidos de no ser culpados indebidamente por el defectuoso estado mental de sus Domitores, ya que sus amos les dan órdenes desde la distancia. Algunos Domitores Vástagos llegan incluso a buscar consejo sobre cómo usar mejor a sus Ghouls por el bien de su Clan o Secta, sabiendo que tales conversaciones generarán una opinión favorable.

Sin embargo, por lo general, independientemente de la habilidad de un Ghoul para fortificar un refugio o limpiarlo después de una alimentación problemática, la mayoría de Domitores se preocupa más de sus propios deseos egoístas de aliviar los efectos de la Maldición de Malkav que en cómo cumpla como sirviente. Así, cuando un Domitor Malkavian sufre, no es raro que sus Ghouls paguen el precio sólo por estar cerca cuando sucede. Eso es especialmente cierto para Ghouls con trasfondo médico, porque aunque los Malkavian saben que no hay cura para su enfermedad, eso no les impide que traten de encontrar un apaciguamiento temporal. Así que los castigos varían ampliamente y depende del amo y las circunstancias que rodean su angustia. Un Domitor puede gritar a su Ghoul por ser demasiado ruidoso aunque no haya dicho una palabra, mientras otro podría coser los labios de su Ghoul para que no tenga oportunidad de hablar.

Muchos amos, especialmente los jóvenes de edad que aún no han tenido tiempo de lidiar con la Maldición de



Malkav, pueden poner erróneamente su fe en la ciencia. Por desgracia, pese a los significativos avances de la psiquiatría en el pasado siglo, no hay medicina o terapia que pueda ayudar a un vampiro, Ghoul o Aparecido maldito con la Sangre. Los Domitores Malkavian, pese a sus intenciones de encontrar ayuda, tienen tendencia a comportarse erráticamente y la forma en que tratan a los Ghouls suele exacerbarse como resultado.

Los Domitores Malkavian Antitribu son más exigentes y menos flexibles que otros dentro del Clan, y no están por encima de maltratar a sus Ghouls. Aunque escogen candidatos que les parecen prácticos, como enfermeros, asistentes, guardaespaldas y secretarios, sus sirvientes sufren enormemente, ya que sus Domitores esperan un milagro que no pueden realizar. Algunos Domitores Malkavian Antitribu pueden castigar a sus Ghouls golpeándolos o matándolos en un ataque de furia, mientras otros pueden llegar a condenarlos con el Abrazo para encerrarlos en un estado de eterno sufrimiento.

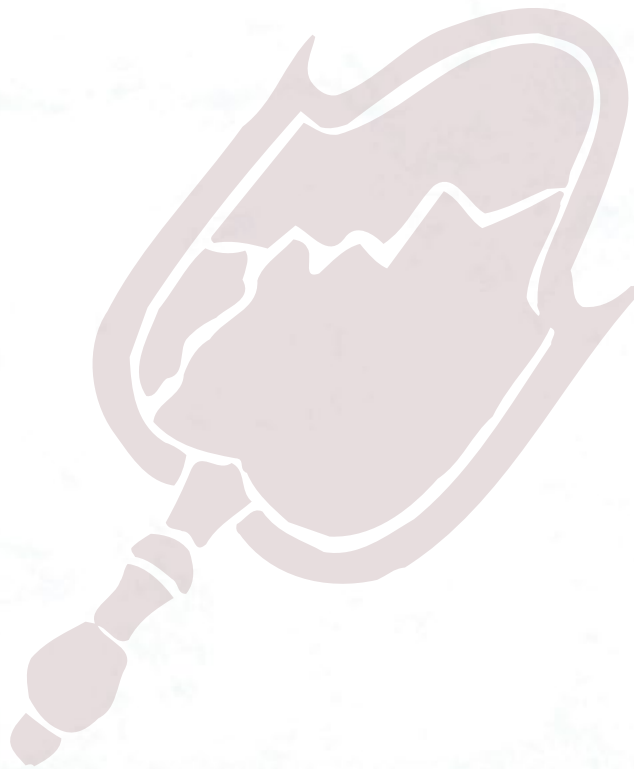
Apariencia: La apariencia de un Ghoul Malkavian depende enormemente en la naturaleza de su servicio. Algunos

Ghouls son arrebatados de su vida mortal y nunca les dan la oportunidad de cambiarse de nuevo de ropa aunque esté sucia. A otros les animan a mudarse al refugio de sus Domitores y llevar ropas prácticas y funcionales. Con el tiempo, los Ghouls Malkavian tienden a preocuparse menos por su aspecto y más por su frágil estado mental.

Creación de personaje: Los Ghouls Malkavian suelen ser seleccionados de ocupaciones de cuidadores o de entornos a los que el Domitor tenga fácil acceso, como trabajadores de un hospital, pacientes de manicomios, doctores, psiquiatras, psíquicos o espiritualistas. Los Atributos Mentales, Técnicas y Talentos son muy valorados, como su habilidad de resistir o sobrevivir a traumas.

Debilidades: Todos los Ghouls Malkavian adquieren el Defecto Pesadillas o Fobia (V20, pág. 485-486). El jugador escogerá el Defecto que mejor encaje con el trasfondo de su personaje. Con el tiempo, si un Ghoul Malkavian sobrevive por lo menos un año, su Defecto se transforma en un Trastorno incurable.

Cita: «No puedo dormir. No puedo comer. No siento nada salvo miedo».



Nosferatu

El Clan Nosferatu tiende a escoger sus Ghouls entre los más solitarios, alienados y olvidados miembros de la sociedad. Normalmente, los Ghouls Nosferatu son gente que nadie echará de menos si desaparece súbitamente o mortales que han hecho su hogar en los peldaños más bajos de la sociedad. Por lo general, su Maldición disuade al Clan Nosferatu de reunir peones en puestos de alto rango o visibles, ya que sus Ghouls hacen que la gente se sienta incómoda. En su lugar, el Clan Nosferatu prefiere controlar a quienes mantienen la ciudad en funcionamiento, apoyando a los peces gordos y moviéndose sin ser vistos.

Los Domitores Nosferatu tienen cuidado de escoger candidatos que otros Clanes podrían pasar por alto. Un Nosferatu puede acechar en el sistema de metro de la ciudad bajo el manto de la Ofuscación, seguir a trabajadores nocturnos y escuchar sus conversaciones mientras trata de identificar objetivos potenciales. Otro vampiro puede vagar por las calles de la ciudad de noche y recorrer callejones en busca de ladrones o vagabundos. Una vez escogido un candidato, la mayoría de Domitores Nosferatu se toman tiempo para explicar los términos de su relación. Si bien no suele ser fácil, el Nosferatu suele inclinarse por apelar a los sentimientos del candidato y hablar sobre cómo cuidan de sí mismos, e incluso mencionan la palabra “familia”. Otros pueden usar Ofuscación para esconder su apariencia deforme y la verdad de su naturaleza al tiempo que otorgan su Vitae.

Además de ser escogidos por tener la habilidad de acceder a recursos específicos de información, algunos Ghouls Nosferatu son seleccionados por su habilidad de moverse durante el día, como conserjes, repartidores y trabajadores de mantenimiento. No sólo pueden caminar por la superficie y actuar en nombre de sus Domitores, los Ghouls Nosferatu pueden ayudar a dirigir los asuntos del Clan interactuando con otros Ghouls y mortales. Una tarea clave que estos Ghouls hacen por sus amos, aparte de



actuar como sus ojos y oídos, es atraer víctimas hacia ellos. Criminales, ladrones y bandas pueden secuestrar o atraer a inocentes a callejones oscuros, mientras que las obras de saneamiento y construcción pueden tener trampas.

Desafortunadamente, la desgracia de la fealdad que viene con la Vitae Nosferatu significa que algunos Ghouls prefieren gastar un tiempo limitado sobre la superficie o en público. Esos Ghouls se esconden en las alcantarillas, cerca de los desagües, y son parte de la parte oculta de la ciudad. Algunos forman bandas itinerantes que tienen la misión de servir a los intereses del Clan, como limpiar la Mascarada, dejar mensajes, escoltar invitados, explorar lugares abandonados, etc. Sin embargo, otros se sumen en la oscuridad para intercambiar información y compartir la responsabilidad de servir a sus Domitores.

Como los Gangrel, el Clan Nosferatu también comparte el don del Animalismo y da buen uso a esta Disciplina. Los animales Ghoul suelen usarse bajo el suelo para guardar refugios y el Clan tiende a confiar en especies que se encuentran frecuentemente en las alcantarillas como ratas, serpientes, murciélagos, perros callejeros y gatos salvajes. Ocasionalmente, algunos Domitores Nosferatu pueden desplazar un caimán o una gran serpiente para alimentar las leyendas urbanas. Aunque mantienen animales Ghouls individuales, muchos Domitores tienen cuidado de no desperdiciar Vitae, así que no los crean por el hecho de hacerlo. No obstante, muchos amos Nosferatu confían en animales Ghoul en situaciones de emergencia o cuando se sienten amenazados. Incluso llegan a aprovechar charcas de cría para crear enjambres de animales pequeños o insectos Ghoul para defenderse (para más información, ver **Saber de los Clanes**, pág. 141).

Los Domitores Nosferatu Antitribu comparten similitudes con sus homólogos en la Camarilla, pero con unas pocas excepciones. Tienden a ser más agresivos con el uso de sus Ghouls y menos discriminatorios.

Aunque eligen a solitarios, matones y jóvenes que han huido de casa, los Nosferatu Antitribu secuestran y roban candidatos que serían buenos soldados en las líneas del frente. Sin embargo, más importante es el hecho de que no pierden el tiempo

tratando de convencer a los candidatos para que los acompañen. Cuando un Nosferatu Antitribu quiere un Ghoul, encuentra la forma de tener al candidato de su lado.

A pesar de su apariencia, los Ghouls Nosferatu son una parte crucial del Clan. A menudo ignorados, sus Domitores no son examinados de cerca en lo que respecta a su trato. Aunque no se abusa de ello ni se les maltrata, son menospreciados por otros Clanes y sus Ghouls, un sentimiento que sus Domitores conocen bien.

Apariencia: Los Ghouls Nosferatu que operan en la superficie favorecen la ropa insulsa que les permite mezclarse entre la muchedumbre. Lo último que quieren es destacar, ya sea en la calle o en la oficina, y se esfuerzan mucho en no hacerlo. Muchos Nosferatu mantienen una buena higiene pese a los efectos que la Maldición del Clan tiene en ellos, ya que también desean evitar repeler la gente.

Creación de personaje: Reclutados por su habilidad de procurar información, se espera que los Ghouls Nosferatu se infiltren en cada rincón de la sociedad. Por ello trabajadores de saneamiento, conserjes, criminales, *hackers*, empleados

municipales, periodistas, vagabundos y drogadictos son las primeras opciones para ser explotados y controlados. Así, se favorecen los Atributos Sociales y los Talentos, y Aliados y Contactos son los Trasfondos preferidos. Sin embargo, como con muchos Ghouls, si se les considera útiles para un Domitor, entonces sus amos son menos exigentes sobre rasgos específicos.

Debilidades: Los Ghouls Nosferatu a menudo se sorprenden al descubrir que su apariencia se degrada con el tiempo, de forma similar a sus Domitores. Esto se puede manifestar de muchas formas: severo acné, cabello grasiento, problemas de peso, olor corporal, etc. Una vez que ocurre, la transformación es advertida inicialmente primero por los animales (los perros ladran, los gatos bufan, etc.), mientras que los mortales sólo se dan cuenta de las deformidades cuando pasan a ser más pronunciadas. Mecánicamente, el Ghoul pierde entre 1 y 2 puntos de Apariencia con el tiempo, aunque su total de Apariencia no puede quedar por debajo de 1.

Cita: «Puede que te pase desapercibido, pero tengo ojos que ven más que tú».



Ravnos

Los relatos de cómo y por qué el Clan Ravnos crea Ghouls están llenos de medias verdades, engaños y errores. Para empezar, los demás vampiros tienen poca información, más que rumores de encuentros apenas recordados con ellos. Por supuesto, ése puede ser el quid de cualquier interacción con quienes sirven a los Ravnos.

El Clan Ravnos ha usado y confiado en Ghouls durante siglos y sus razones para hacerlo han cambiado con el lento declive de las viejas costumbres. Por ejemplo, los Ravnos de la India pueden haberse referido a todos los Ghouls como sudra, pero conforme el sistema de castas continúa deteriorándose, no está siempre claro para los jóvenes Ravnos cómo y cuándo son sudra o si todos deben ser tratados igual. Sin embargo, en occidente, donde los Ravnos ven lo rápido que cambian las ciudades y la tecnología, subconscientemente se dan cuenta de cuánto necesitan a sus Ghouls, y a la vez, los desprecian por ello. Así, cada Ravnos tiene pensamientos conflictivos en cuánto debería confiar el Clan en sirvientes mortales. A menudo esto cambia de un grupo a otro, de un asentamiento a otro, de una ciudad a otra.

En cambio, en el corazón del Clan hay cuestiones relacionadas con la Senda que sigue cada amo. Los Domitores Ravnos que mantienen su humanidad tienden a usar Ghouls por cortos períodos de tiempo. Dirigen a sus Ghouls para completar tareas específicas como guardar sus refugios o conducir a sus víctimas a ellos. Por otra parte, los Ravnos que siguen la Senda de la Paradoja son más discriminatorios y discuten sobre si la creación de Ghouls viola o no sus creencias. Algunos sienten que alimentar a un humano con Vitae detiene el proceso de envejecimiento y congela sus cuerpos como un momento fijo en el tiempo que los elimina del ciclo de la vida. Por

consiguiente, los amos Ravnos ortodoxos ven la creación de un Ghoul como una violación directa de sus edictos y prefieren contratar Aparecidos como los Marijava porque no presentan un dilema moral tan grave. Incluso aquellos Ravnos que no siguen estrictamente una de las Sendas, o que las interpretan de forma distinta, dudan si los Ghouls tienen o no *svadharma* y se preguntan si la Maldición del Clan previene de cumplirlo.

Pese a sus recelos, el Clan tiene un uso utilitario para los Ghouls. A fin de continuar moviéndose y vagando de ciudad en ciudad. Los Domitores Ravnos necesitan conductores, guardaespaldas y exploradores. A menudo, los amos Ravnos necesitan Ghouls que puedan mezclarse, y suelen escoger candidatos que son piadosos o inocentes sabiendo que con el tiempo la Maldición del Clan les afectará. Aunque no hay garantías de que un candidato actúe bien, los Ghouls son una fuente de estabilidad para los Ravnos y acaban con muchos estereotipos del Clan como vagabundos inestables y solitarios, ladrones y timadores. Aun así, algunos amos Ravnos, como en otros Clanes, se aprovechan de ello, escogen candidatos que encajan en el estereotipo de Ravnos y dejan que otros los descubran para hacer que sus enemigos pierdan su rastro.

La mayoría de Ravnos no son escogidos por su apariencia física, ni son seleccionados con demasiada premeditación. En muchos casos, los Domitores Ravnos no pueden permitirse ser exigentes porque sus necesidades pueden ser inmediatas. La defensa durante las horas de luz es gran parte del trabajo típico de un Ghoul Ravnos, y lo hacen de la forma que pueden. Así, muchos Ghouls Ravnos no son duros e imponentes. Más bien a menudo usan trucos o astucia para disuadir a huma-



nos entrometidos de abrir la puerta de aquella camioneta ilegalmente aparcada o visitar un campamento. Un Ghoul que puede luchar bien y engañar transeúntes es doblemente útil, pero muchos amos lo descubren después de Vincularlos.

Además de establecer conexiones con elementos criminales de la ciudad y proteger sus refugios, los Ghouls Ravnos también consiguen sangre para sus amos. Aunque algunos Ravnos tienen el lujo de viajar con un rebaño, su estilo de vida nómada a veces hace difícil mantenerlo. Los Ghouls ayudan a asegurar que sus Domitores se mantengan alimentados y pueden secuestrar, seducir y sobornar víctimas de vuelta a sus campamentos. Normalmente, los Ghouls Ravnos tienden a ser más autosuficientes, ya que son manipuladores expertos y muy adaptables. Los Ghouls Ravnos necesitan moverse, proteger y alimentar a sus amos mientras viajan, y también desarrollan una amplia variedad de habilidades que van desde reparar vehículos a engañar a agentes de policía. Los que sobreviven son a menudo merecedores del término Embusteros, como sus amos, y pueden ser considerados para el Abrazo.

El peor problema de los Ghouls Ravnos es que las Bestias de los Embusteros les conducen hacia sus vicios. A veces, esos pecados pueden afectar también a sus Ghouls. Algunos Ravnos no robarán o asaltarán a sus Ghouls, otros quizá sí, voluntariamente o no. A menudo esto depende del vicio del Ghoul y la Naturaleza del Domitor. A pesar de eso, muchos Domitores Ravnos encuentran difícil mantener varios Ghouls a la vez, a medida que se vuelve más difícil desentrañar las mentiras que ambos se cuentan.

Por último, hay otro tipo de Ghoul que crean los Ravnos: los animales. Tienden a ser más comunes entre los Ravnos Antitribu que en el resto del Clan, pero los animales Ghoul

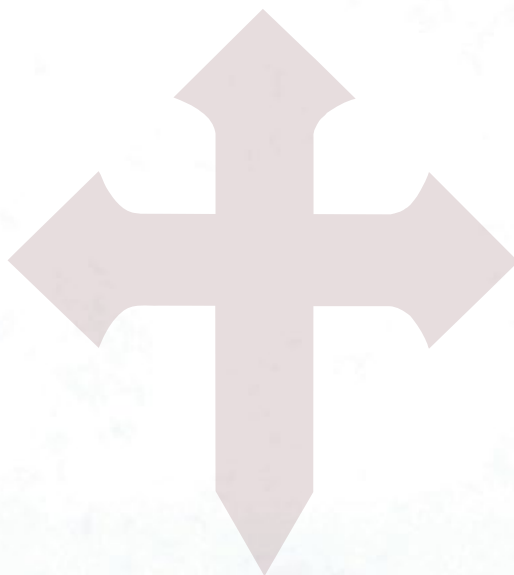
tienen muchos usos. A menudo los Embusteros encuentran perros callejeros, gatos salvajes y aves de presa para añadir una línea adicional de seguridad y de paz mental.

Apariencia: Puede ser difícil identificar un Ghoul Ravnos basándose sólo en el aspecto, ya que frecuentemente son escogidos para ayudar a sus amos a mezclarse en la escena local. Sin embargo, algunos Ghouls Ravnos pueden abrazar los signos físicos de su vicio. Por ejemplo, un Ghoul Ravnos que no puede resistir el hurto puede llevar una chaqueta que le va grande. No obstante, por lo general, los Ghouls Ravnos tienden a vestir ropa cómoda y funcional en lugar de ir a la moda.

Creación de personaje: Los Embusteros valoran a los Ghouls por su mortalidad y a menudo esconden su naturaleza vampírica todo el tiempo que les es posible. Así, muchos Ghouls Ravnos no siguen una Senda al principio, ya que a menudo son apreciados por su habilidad de hacer amigos rápido y de encandilar a los desalmados. Personajes con Recursos, Criados y Contactos son buenas elecciones e incrementan el valor del Ghoul para sus Domitores.

Debilidades: Los Ghouls Ravnos sufren una forma menor de la Debilidad de Clan. La Sangre enciende la inclinación de satisfacer sus vicios naturales como la avaricia, el hedonismo, etc. Después de un año de subsiguientes tragos, el Ghoul Ravnos se sentirá obligado a consentir este vicio cada vez que se le presente la oportunidad. Para resistirse, el Ghoul deberá hacer una tirada de Autocontrol o Instinto (dificultad 5). La dificultad de la tirada puede aumentar o descender dependiendo de las circunstancias a discreción del Narrador.

Cita: «Por descontado que te estoy contando la verdad, cariño. No tengo razón para mentir».



Seguidores de Set

Se cree que los Ghouls Setitas son menos dependientes que muchos de los cultistas que sirven al Clan, y hasta cierto punto eso es correcto. Los Seguidores de Set tienden a concentrarse en mantener sus cultos y ocasionalmente crean Ghouls Vinculados como forma de recompensar a los líderes de culto y mantener al resto de cultistas a raya. Sin embargo, los Setitas no malgastan su preciosa Vitae en nadie, especialmente porque la Sangre acarrea la Debilidad de Clan. Con el tiempo todos los Ghouls Setitas desarrollan sensibilidad a la luz, que aniquila el propósito de tener sirvientes que pueden caminar a la luz del día.

La mayoría de Domitores Setitas invierten tiempo observando a sus cultistas y entonces les prometen una forma de contactar con su dios, Set. Suele creerse que, en este punto, se revela la verdad sobre la naturaleza Setita. El hecho es que los Seguidores de Set son vampiros que pueden ser o no una revelación para los Ghouls jóvenes. Sin embargo, un mayor adoctrinamiento en el culto, aunque tenga un precio, a menudo es bienvenido entre los jóvenes Ghouls Setitas, ansiosos por probarse a sí mismos ante sus Domitores. Los Ghouls Setitas que perseveran son aún más adoctrinados en el Clan y a menudo se les vigila para ver si son fieles, capaces, astutos o mortíferos. A aquéllos que simplemente son fieles y leales se les mantiene como Ghouls y es probable que se les niegue para siempre el Abrazo, pero que sirvan mientras crean que algún día se lo concederán.

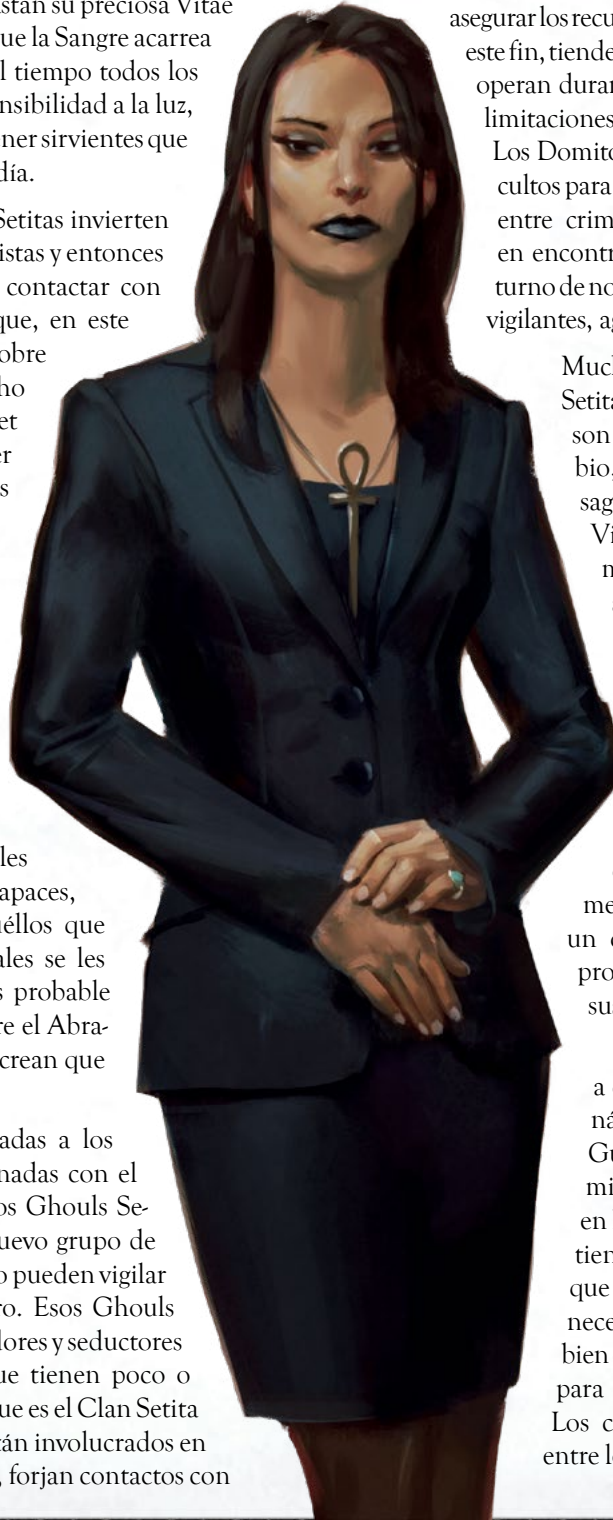
Las tareas comunes asignadas a los Ghouls Setitas están relacionadas con el mantenimiento del culto. Los Ghouls Setitas pueden reclutar a un nuevo grupo de cultistas y dirigir ceremonias o pueden vigilar a sus miembros desde dentro. Esos Ghouls son siempre casi tan encantadores y seductores como sus Domitores, aunque tienen poco o ningún conocimiento de lo que es el Clan Setita en realidad. Otros Ghouls están involucrados en asesinatos, turnos de guardia, forjan contactos con

los bajos fondos o encuentran contratistas y pequeños negocios para contratar. Esos Ghouls Setitas son duros, pero astutos, y parecen unos seguidores menos descerebrados que aquéllos escogidos entre la multitud de cultistas.

Además, los Seguidores de Set también son oportunistas que entienden la necesidad de reponer sus cultistas y asegurar los recursos necesarios para sobrevivir. Con este fin, tienden a reclutar candidatos Ghouls que operan durante la noche, ya que sufren menos limitaciones a causa de la Debilidad de Clan. Los Domitores Setitas reclutarán fuera de sus cultos para este propósito. Pueden seleccionar entre criminales y vagabundos o centrarse en encontrar candidatos de trabajadores del turno de noche como bedeles, guardaespaldas, vigilantes, agentes de policía y chóferes.

Muchos vampiros de fuera del Clan Setita creen que todos los Ghouls Setitas son mercenarios y matones. En cambio, los Setitas consideran su Sangre sagrada. Alimentar a un mortal de Vitae no es un regalo que se da fácilmente. Incluso aunque el candidato sea físicamente increíble, los Domitores Setitas seleccionan a sus Ghouls si creen que son dignos de manejar las revelaciones de su dios. Esto no quiere decir que los Setitas eviten alimentar con Vitae a sus guardaespaldas, ya que algunos lo hacen, pero el típico Ghoul Setita es más a menudo un suplicante sonriente que un criminal burlón. El Clan Setita prospera desafiando expectativas y sus Ghouls no son diferentes.

Aunque algunos vampiros tienden a creer que todos los Setitas son fanáticos y seductores, el linaje de los Guerreros Setitas tiende a ser más militante y a estar más concentrado en luchar en nombre de Set. Por ello, tienden a confiar en sus Ghouls más que otros miembros del Clan, ya que necesitan nuevos soldados que están bien entrenados y se presten voluntarios para sacrificarse por sus Domitores. Los candidatos pueden ser escogidos entre los miembros de un culto, pero los



Guerreros Setitas valoran los rasgos físicos y las habilidades por encima de la lealtad en un principio. Para el linaje de los Guerreros, un cultista llorica y ansioso puede ser útil, pero ese Ghoul no es valioso como un fuerte y fiero soldado que pueda proteger a su Domitor. Por esta razón se suele sospechar que el linaje de los Guerreros prepara sólo a los candidatos más prometedores para el Abrazo.

Otros Domitores Setitas incluyen a las Líneas de Sangre Daitya y Tlacique, así como también las heréticas Serpientes de la Luz. Dado que la Línea de Sangre Daitya tiende a operar de forma similar a los seguidores y cultistas de Set, también tienden a ser selectivos con sus Ghouls. Por otra parte, los Tlacique, son más pragmáticos puesto que su número es mucho más reducido. Tienden a buscar guardias, exploradores, espías y guardianes para protegerse mientras reconstruyen y repueblan su Línea de Sangre

Sin embargo, las Serpientes de la Luz tienden a ser más agresivas al usar Ghouls que el resto del Clan. Sus Ghouls suelen utilizarse como peones en su guerra contra los Seguidores de Set y pueden encontrarse infiltrados en cultos Setitas, combatiendo a Ghouls guerreros o inactivos como agentes durmientes hasta ser necesarios. Las Serpientes de la Luz también entrenan espías, guardias y mensajeros escogidos entre la gente normal.

Apariencia: Los Ghouls Setitas se encuentran a lo largo del mundo al lado de sus amos y atraen todo tipo de trasfondos, clases y culturas. No obstante, la mayoría de Ghouls Setitas no visten con ropa cultural o religiosamente apropiada por las mismas razones que otros mortales podrían, ya que adoran a Set. Por esta razón, algunos Ghouls Setitas se tatúan o adornan con un símbolo reptil de su dios, mientras otros tienen prohibido exhibir su lealtad para evitar ser detectados por autoridades o Clanes rivales.

Creación de personaje: Los Ghouls Setitas son seleccionados por diversas razones. Los que son escogidos entre su multitud de cultistas tienden a tener unos altos Atributos Sociales y Técnicas que reflejan su liderazgo carismático y habilidad para reclutar nuevos miembros. Esos Ghouls son también excelentes espías y máquinas de propaganda. Por otra parte, los Ghouls físicamente talentosos suelen ser asignados a seguridad. También pueden ser reclutados para convertirse en soldados que luchen en nombre de Set.

Debilidades: Los Ghouls que subsisten principalmente con Vitae Setita desarrollan gradualmente una aversión a la luz. Sufren el Defecto Sensible a la Luz, **pág. 136**.

Cita: «Tropiezas a ciegas, amigo. Ven, déjanos a hablar del Único Dios Verdadero».



Toreador

De todos los Clanes, el Clan Toreador es el que mantiene una relación más cercana con sus Ghouls, llegando hasta a casarse con ellos bajo falsas pretensiones en unos pocos casos. Aunque algunos Ghouls Toreador sospechan que sus amos son inhumanos, a menudo caen presa de las elaboradas e inventivas mentiras que sus Domitores les cuentan, y les convencen de que son amados por una persona real.

El Clan Toreador se rodea a sí mismo de mortales y se mezclan diseñando familias que les recuerden a las que tenían antes del Abrazo o encajen en un ideal romántico. Tienden a crear Ghouls y después dejan de alimentarlos, sabiendo que envejecerán pero seguirán vinculados a su Domitor. Algunos jóvenes Toreador se esfuerzan mucho en mantener una ilusión de normalidad creando falsas identidades para ellos y otros miembros de su familia y ocasionalmente raptan niños para solidificar su engaño. No obstante, a medida que pasan los años, no es posible que los Domitores mientan a más gente ni que más gente quede impresionada por su cirugía plástica y su belleza congelada. Tarde o temprano, el sueño comienza a desmoronarse, ya que el amo descubre que no puede controlar cada palabra, cada movimiento, cada decisión de los que le rodean.

Mientras cada red de mentiras acaba en tragedia, estos obsesivos Domitores Toreador hacen un acercamiento más brutal al concepto de familia. En vez de intentar mezclarse, se aíslan y atraen a las víctimas a su lado desde las sombras, alimentándolas lentamente y seduciéndolas hacia un lugar de su elección. El Domitor visita a su “familia” de vez en cuando, actuando la mayor parte del tiempo como un padre querido que controla a sus niños. Cuando se cansa o enfada con ellos, los descarta y comienza de nuevo.

Incluso si no se esfuerzan demasiado en encajar, la mayoría de Domitores Toreador poseen de alguna manera una relación perversa con sus Ghouls. Algunos Domitores pretenden ser su mejor amigo o su amante, mientras otros adoptan el papel de mentor, patrón o tía cariñosa. Así, cuando reclutan candidatos, buscan mortales a los que admiran por alguna razón palpable. Aunque la belleza es un factor, los Domitores Toreador no son hedonistas  que sólo se preocupen por el aspecto físico. Muchos de sus Ghouls tienen atributos únicos, talentos o recursos, algunos de los cuales son útiles para mantener las apariencias y ciertos estilos de

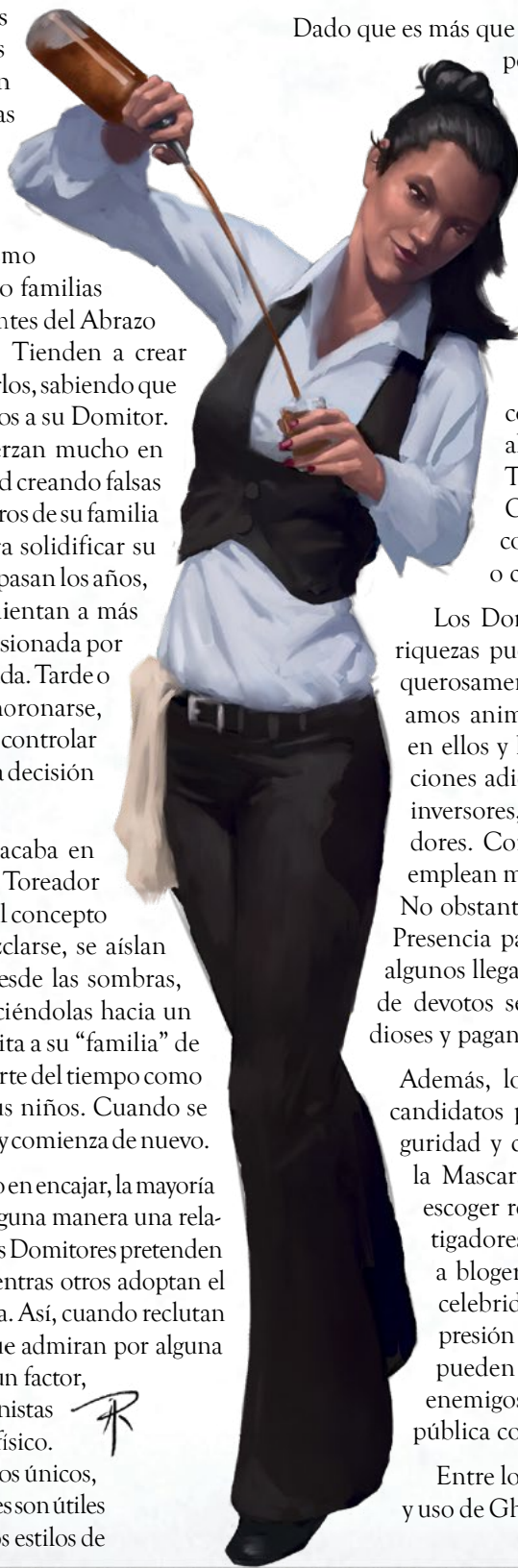
vida. Ejemplos de candidatos incluyen bailarines, artesanos, conservadores de museos, miembros de alta sociedad, nuevos ricos, músicos y niños de papá.

Dado que es más probable que los Toreador recompensen a sus Ghouls con regalos increíbles, sus sirvientes creen erróneamente que estos adornos son signos de su afecto. La gran mayoría de los Ghouls Toreador son creados para servir a sus amos de alguna manera y se espera que lo hagan sin quejas ni preguntas. Siempre y cuando no muestren sólo su devoción y actúen bien, los Ghouls Toreador viven junto con sus Domitores. Sin embargo, al primer signo de deslealtad, los Toreador se vuelven contra sus Ghouls y su descontento puede tener como resultado castigos mezquinos o crueles.

Los Domitores Toreador que carecen de riquezas pueden buscar Ghouls que sean asquerosamente ricos. En estas relaciones, los amos animan a sus Ghouls a gastar dinero en ellos y les pagan su cariño con alimentaciones adicionales. Los candidatos incluyen inversores, socios capitalistas y emprendedores. Como es de esperar, estos Toreador emplean más Ghouls que el resto de su Clan. No obstante, también usan deliberadamente Presencia para impresionar a sus sirvientes y algunos llegan incluso a formar cultos errantes de devotos seguidores que los veneran como dioses y pagan tributo.

Además, los Toreador también encuentran candidatos para ayudarlos a mantener su seguridad y cubrir las potenciales rupturas de la Mascarada. Algunos Domitores pueden escoger reporteros, guardaespaldas o investigadores mientras otros pueden pegarse a bloggers mediáticos, políticos locales o celebridades menores. Con la cantidad de presión correcta, los Ghouls Toreador leales pueden hacer un daño considerable a los enemigos del Clan movilizando la opinión pública contra ellos.

Entre los Toreador Antitribu, su selección y uso de Ghouls refleja sus artísticos y oscuros



propósitos. La riqueza les preocupa, pero no mucho más que al resto del Clan. En vez de pintores y escultores, pueden escoger a asesinos en serie y dominatrix. En lugar de artistas, suelen escoger señores de la droga o miembros de bandas. Dado que muchos Ghouls de los Toreador Antitribu provienen de un trasfondo criminal, también actúan como ejecutores de sus Domitores día y noche.

Apariencia: Tanto si han sido reclutados por su buena apariencia como si no, se espera que los Ghouls Toreador mantengan su “aspecto” de cualquier forma que puedan. Dado que muchos Ghouls Toreador no pueden costearse un extravagante estilo de vida, sus Domitores a menudo les regalan ropa y joyas a la última moda. Muchos, si no todos, los Ghouls Toreador destacan de alguna forma, ya que el Clan se enorgullece de asociarse con lo único.

Creación de personaje: Muchos Ghouls Toreador gestionan los asuntos de sus Domitores, pero son escogi-

dos porque sus Domitores conectan con ellos de alguna forma, ya sea a través de una apreciación por el arte o una experiencia única. Así, los candidatos son reclutados entre gerentes de galerías de arte, dueños de clubes nocturnos, modelos, cantantes, bailarines y asistentes personales. Los Atributos Sociales, como Apariencia, así como Técnicas y Talentos sociales, son los preferidos, siempre y cuando complementen la personalidad del Ghoul.

Debilidades: Los Ghouls Toreador sufren una tendencia a sobreproteger a sus amos. A menudo, los Ghouls Toreador pueden percibir una amenaza donde no la hay y arremeter creyendo que la seguridad de sus Domitores está en riesgo. A discreción del Narrador, cuando un Ghoul Toreador concluye que su Domitor puede ser dañado, debe hacer una tirada de Autocontrol o Instinto a dificultad 6.

Cita: «¿Esta pieza de aquí? La pinté para mi patrón. No está en venta».



Tremere

Los Tremere suelen emplear, más que ningún otro Clan, unas pautas estrictas respecto a la creación y mantenimiento de Ghouls, tanto si se les prepara para el Abrazo como si no. Reservados y paranoicos hasta decir basta, algunos Domitores Tremere pasan meses investigando candidatos potenciales, escribiendo y almacenando dosieres llenos de cantidad de información de trasfondo. A otros Domitores Tremere se les presentan candidatos y sus Antiguos les ordenan escoger uno. En cualquier caso, todos los Ghouls Tremere son rastreados de alguna forma, tanto antes como después de su primer sorbo de Vitae, y pueden ser vigilados por más de un Brujo. En muchos sentidos, las reglas Tremere están diseñadas para proteger su conocimiento y prevenir desacuerdos con místicos mortales. Aunque algunos vampiros creen que los Tremere quieren adeptos ocultistas, lo contrario suele ser cierto. Para que se considere a un Ghoul potencial, éste necesita tener curiosidad y una mente abierta en contraposición a ser escéptico o afirmar tener conocimiento definitivo sobre lo sobrenatural.

Para muchos Brujos, el valor de sus Ghouls va más allá de la oportunidad de adiestrarlos en las artes esotéricas. Los Domitores Tremere tienden a buscar candidatos con mentes clínicas que trabajen en hospitales, bancos de sangre y clínicas, o aquéllos que tengan fácil acceso a víctimas o almacenes de sangre, así que valoran doctores, especialistas y cirujanos como opciones posibles, pero también escogen guardaespaldas capaces, abogados, financieros, brókeres y conservadores de museos para mantener su influencia.

Suele creerse que la mayoría de Ghouls Tremere son candidatos potenciales para el Abrazo. En cambio, los amos Tremere pueden mantener un Ghoul durante décadas, si no más, antes de dejar atisbar dicha posibilidad. Algunos Ghouls, especialmente aquéllos con bagajes cuestionables, son entrenados como ayudantes personales y guardianes de sus Capillas, aunque aún bajo el mando de un Brujo. A menudo, estos Ghouls son solicitados para atender las necesidades básicas de otros Ghouls, y se aseguran de que tienen comida, ropa y medicinas que sus Domitores no pueden proporcionarles. Otros actúan como intermediarios entre las Capillas y la

familia de Aparecidos Tremere, los Ducheski, así como con otros aliados del Clan.

Por suerte, a la mayoría de Ghouls Tremere no se les requiere que lleven a cabo tareas mundanas, éstas normalmente se reservan para los homúnculos. Aun así, los jóvenes Ghouls pueden sentirse atrapados o frustrados durante el primer par de meses. Sin embargo, conforme pasa el tiempo, los Ghouls Tremere reciben más responsabilidades, como memorizar conceptos ocultistas básicos u ordenar alfabéticamente una sección concreta de sus bibliotecas. Una vez un Ghoul es considerado competente, su Domitor continuará su entrenamiento solicitándole su asistencia en un ritual taumatúrgico.

En años recientes, muchos Ghouls Tremere se han centrado principalmente en la preservación. Mientras los Brujos más viejos se sienten cómodos entre muchos libros y pilas de manuscritos, otros se preocupan de que su investigación pueda llevarse a cabo con mayor eficacia si digitalizan sus colecciones. Sin embargo, los cambios son lentos,



especialmente entre los Tremere, y este esfuerzo podría requerir años antes de que los Brujos se sientan cómodos almacenando y usando sus nuevos archivos. Consecuentemente, algunos Ghouls son empleados como ayudantes de investigación y se les recluta de entre profesiones analíticas y académicas como bibliotecarios, profesores de historia y literatura, analistas de *software* e ingenieros informáticos.

Aunque la vida como Ghoul Tremere pueda parecer ideal, operan bajo un pesado conjunto de restricciones. Primero, los Ghouls Tremere no tienen permiso para aumentar su uso de Disciplinas sin la guía de su Domitor ni se les permite estudiar Taumaturgia. Segundo, no se les permite moverse o viajar libremente y se les requiere contactar con mayor frecuencia que a otros Ghouls. Y por último, están sujetos a varios usos de Dominación y de rituales taumátúrgicos para asegurar que se mantienen leales y fieles a sus amos, así que muchos Ghouls Tremere nunca tienen oportunidad de decepcionar a sus amos y los que lo hacen son enviados a vivir con los Ducheski o se les permite envejecer naturalmente antes de su liberación.

Estas reglas son precauciones para evitar que otros Clanes roben sus secretos y a menudo son explotadas intencionalmente para esparcir desinformación a sus enemigos. Un Domitor Tremere podría enviar a su Ghoul a un terreno disputado con un gran suministro de viales mágicamente sellados de Vitae para encontrarse con un Ghoul independiente, excepto que los viales están llenos de sangre humana, una estratagema para sacar a sus enemigos a la luz. Otros Domitores Tremere saben que sus Ghouls están en riesgo de verse comprometidos por el Sabbat, los Infernalistas o los Anatema y anticipan su captura previniendo que aprendan demasiado.

Los Tremere entre los Anarquistas tienden a confiar menos en su Ghouls y más en sus Aliados y Disciplinas. Sin embargo, pese a su bajo número, la mayoría de Tremere renegados que mantiene Ghouls tiende a preferir subordinados que sobresalen en una tarea en particular como el *hackeo* o aquéllos que tienen vínculos útiles.

Apariencia: Como sus Domitores, hay una diferencia entre cómo se presentan los Ghouls Tremere en público y en la privacidad de la Capilla. En público tienden a vestir de forma elegante y conservadora. Sin embargo, entre los Brujos visten ornadas túnicas con bordados que denotan su edad, Domitor y campo de estudio.

Creación de Personaje: Los Ghouls Tremere suelen ser seleccionados por su mente astuta y naturaleza curiosa. Los candidatos son reclutados principalmente de profesiones médicas, académicas y tecnológicas, pero también pueden ser apartados de servicios financieros, espirituales o alimentarios, así que los Atributos Mentales y Conocimientos tienden a ser favorecidos por encima de Rasgos Físicos o Sociales. Escoger el Trasfondo Mentor a menudo representa la relación entre el Ghoul y su Domitor o, en algunos casos, futuro Sire.

Debilidades: Los Ghouls Tremere son extremadamente susceptibles al Vínculo de Sangre. Su dificultad para romper un Vínculo de Sangre es el doble que el resto de Ghouls (el doble de meses o el doble de éxitos, por ejemplo), como se detalla en el V20, pág. 300-301.

Cita: «Sé menos de lo que piensas, pero más de lo que creerías».



Tzimisce

En tiempos pasados, en la cumbre del poder del Clan, los Tzimisce dependían totalmente de Ghouls para una gran variedad de propósitos. Cuando otros Clanes piensan en Ghouls Tzimisce, recuerdan las historias sobre los aterradores Szlatcha y los Vozhd, Ghouls de guerra que los foráneos al Clan no han visto en siglos. Al Clan también se le atribuye la creación de un nuevo tipo de Ghoul: los Aparecidos. Criados durante siglos, los Aparecidos producen Vitae de forma natural, tienen un uso limitado de las Disciplinas y no requieren de alimentaciones habituales, así que tienden a desarrollar autonomía y motivaciones propias. Aunque el Clan no ha creado todas las familias de Aparecidos, ha fundado muchas de ellas, y sólo un puñado han sobrevivido hasta las noches actuales. Algunas de estas familias, como los Bratovich, tienen conocimientos de Viciitud y la utilizan para modificar perros que usan para defender sus fincas.

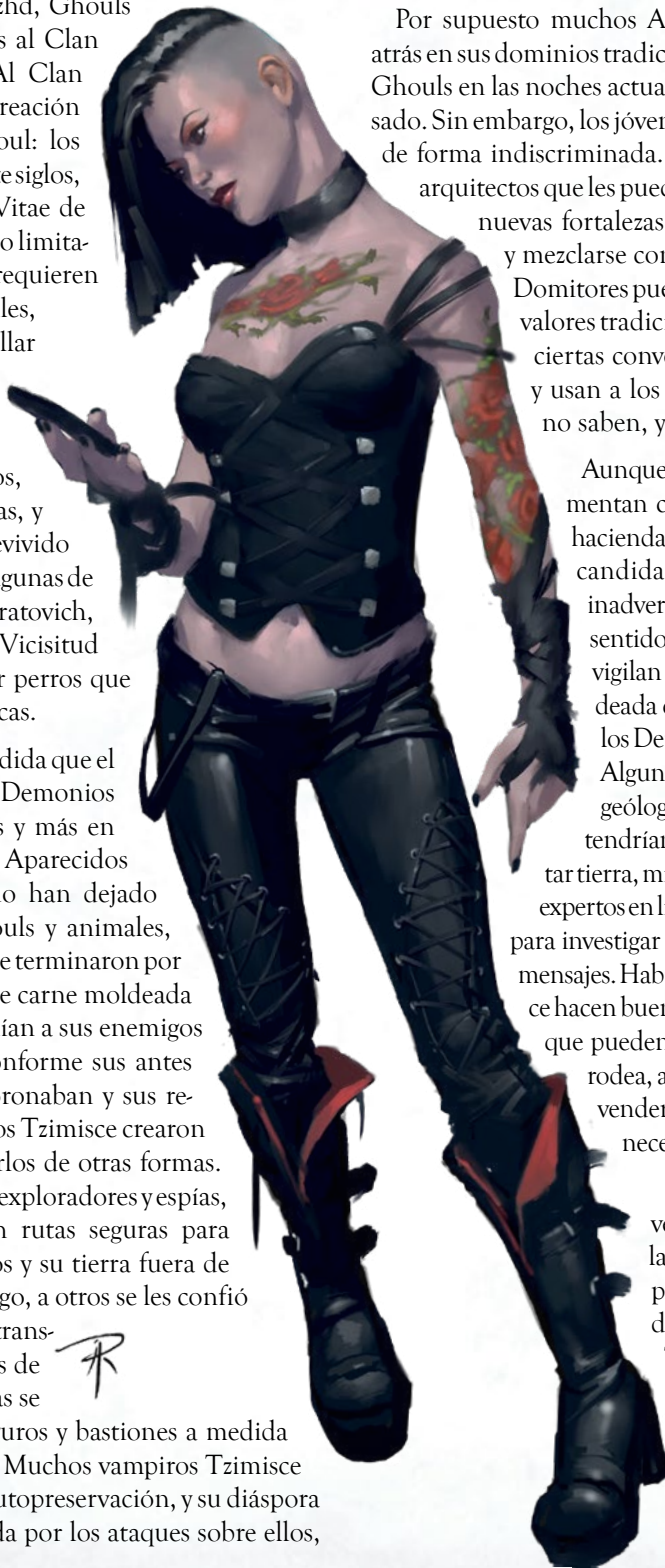
A través de los años, a medida que el Clan se sumía en el caos, los Demonios comenzaron a confiar más y más en los Ghouls en vez de los Aparecidos por necesidad. Aunque no han dejado de experimentar con Ghouls y animales, algunos Domitores Tzimisce terminaron por entender que los Ghouls de carne moldeada llamaban la atención y atraían a sus enemigos a sus grandes castillos. Conforme sus antes orgullosas fincas se desmoronaban y sus recursos menguaban, los amos Tzimisce crearon Ghouls que podían ayudarlos de otras formas. Algunos eran usados como exploradores y espías, mientras otros despejaban rutas seguras para transportar a los Demonios y su tierra fuera de Europa del este. Sin embargo, a otros se les confió el papel de correos que transportaban mensajes cifrados de un Domitor a otro mientras se reubicaban en refugios seguros y bastiones a medida que el Sabbat se expandía. Muchos vampiros Tzimisce trabajan con un deseo de autopreservación, y su diáspora estaba, en parte, alimentada por los ataques sobre ellos,

sus Ghouls y sus familias de Aparecidos. En ese tiempo, los Ghouls se usaban como siempre habían sido, y fueron creados en mayor número para trasladar su tierra natal a través del Atlántico hasta las Américas.

Por supuesto muchos Antiguos Tzimisce se quedaron atrás en sus dominios tradicionales y continúan empleando Ghouls en las noches actuales tal y como hicieron en el pasado. Sin embargo, los jóvenes Tzimisce ahora usan Ghouls de forma indiscriminada. Algunos hasta llegan a buscar arquitectos que les puedan ayudar a construir o renovar nuevas fortalezas que resistan un asalto directo y mezclarse con el paisaje urbano local. Otros Domitores pueden no entender la tecnología o valores tradicionales, pero sospechan que hay ciertas convenciones que son importantes, y usan a los Ghouls para completar lo que no saben, y en muchos casos, no tienen.

Aunque los Domitores Tzimisce experimentan con Ghouls y Aparecidos en sus haciendas fortificadas, también escogen candidatos para servirlos que pasan inadvertidos para sus rivales. En varios sentidos, los demás Clanes sospechan y vigilan en busca de Ghouls de carne moldeada como un signo de su presencia, y los Demonios usan esto en su provecho. Algunos escogen jardineros, botánicos, geólogos e ingenieros ambientales que tendrían una razón natural para transportar tierra, mientras otros buscan arqueólogos, expertos en lingüística, ocultistas y criptógrafos para investigar antiguos yacimientos o codificar mensajes. Habitualmente, los Domitores Tzimisce hacen buen uso de los agentes informadores que pueden echar un ojo al mundo que les rodea, así como negociadores capaces de vender sus servicios a cambio de muy necesarios recursos.

Pese a que estos Ghouls sobreviven lo suficiente para completar las órdenes de sus amos, trabajar para un Demonio tiene asociado un gran coste. Los Ghouls Tzimisce que operan de forma semiindependiente nunca están realmente solos, ya que sus Domitores los animan a viajar juntos, vigilarse unos a otros e informar si algo es inadecuado.



Los Domitores Tzimisce insisten en enseñar a sus Ghouls la verdad sobre el verdadero peso de sus Poderes y castigan a los transgresores transformándolos en aterradoras burlas de sí mismos. Los alteran más allá de lo reconocible y los convierten en percheros vivientes, sillas e incluso pantallas de lámpara para advertir a los otros Ghouls de qué pasa si se atreven a desafiar a sus amos.

Además del uso de la Vicisitud, los Tzimisce también tienen reputación en relación a cómo tratan a sus invitados. La hospitalidad del Clan es bien conocida y los Demonios se esfuerzan mucho en asegurarse de que sus visitantes son tratados con el máximo respeto. Para cumplir con los requerimientos de sus invitados, sin importar lo mundanos o extraños que puedan ser sus gustos, los amos Tzimisce asignan Ghouls para esta tarea: mayordomos, limpiadores, lacayos y otros sirvientes devotos a mantener el esplendor del manso Tzimisce.

Por último, hay algunos Ghouls escogidos por sus habilidades como ocultistas y estudiosos. Entre los miembros del Viejo Clan Tzimisce, permanecen tranquilos y estudiosos, tratando de descifrar los secretos de la Hechicería Koldúnica. Dado que algunos Ghouls son empleados como guardaespaldas, estos sirvientes son modificados a través de la Vicisitud para ganar más ventajas en combate. Sin embargo, la mayoría de Dracul están interesados en liberar misterios largamente olvidados y reclutar candidatos para ayudarles a descifrar viejos textos y rastrear ingredientes raros.

Apariencia: Es difícil detectar a un Ghoul Tzimisce, ya que son más comunes de lo que los Clanes sospechan. Sin embargo tienen tendencia a parecer menos humanos. Se adhieren a las sombras, tienen el cabello grasiento o llevan demasiado maquillaje para esconder sus moratones. Aunque no ignoran intencionadamente su cuidado, los Ghouls Tzimisce son espeluznantes, incluso cuando sus Domitores no han modificado su carne. Los Ghouls que han sido modificados son únicos, algunos pueden tener un tercer ojo en la frente, mientras que otros tienen una extremidad adicional o una armadura ósea.

Creación de Personaje: Los Ghouls Tzimisce que deseen sobrevivir a largo plazo deben especializarse en algún servicio útil o comerciar con lo que necesite su Domitor. Los Demonios no entienden los matices de posiciones en ciertos campos, como la ciencia informática, así que determinar los detalles suele depender de los Ghouls. Hablando en términos generales, el Clan Tzimisce valora los rasgos físicos o intelectuales por encima de los sociales.

Debilidades: Aunque los Ghouls Tzimisce no son no-muertos, la Vitae que corre a través de sus venas hace que los mortales se sientan recelosos e inquietos a su alrededor. Por ello, la dificultad de todas las tiradas relacionadas con interacciones sociales con mortales no contaminados por Vitae aumenta en 2.

Cita: «Soy más que mi carne y te lo demostraré».



Ventrue

Mantener la Mascarada es a menudo una prioridad para los Ventrue. Así que, en vez de crear un Ghoul, suele creerse que un Ventrue confía en sus dones de Presencia y Dominación. No obstante esto es sólo cierto a medias. Los Ventrue usan Disciplinas para probar a sus candidatos durante largos períodos de tiempo, pero lo hacen principalmente para asegurarse de que sus Ghouls pueden desempeñar sus tareas de forma adecuada antes de que los alimenten. De esta forma, los Ventrue evitan asesinar a Ghouls incompetentes una vez que hayan sobrevivido a su propósito, y su uso de Disciplinas concede al Clan la posibilidad de mantener menos Ghouls que otros Clanes.

Por lo general, los Ghouls Ventrue pueden encontrarse en negocios prominentes y oficinas gubernamentales que forman la columna vertebral de los municipios. Para aquellos vampiros que desean desarrollar formas más viscerales de controlar una ciudad, pueden situarse peones en diversos círculos criminales. Los Ghouls Ventrue también tienden a ser elegidos de entre los peones involuntarios del Clan que han demostrado alguna habilidad. Muchos de esos candidatos son políticos experimentados, miembros de la alta sociedad, emprendedores y dignatarios.

Todos los candidatos son reclutados para ser Ghouls con la promesa de una recompensa que puede incluir finanzas o conexiones. A veces, algunos Domitores Ventrue sólo crearán un Ghoul para una determinada serie de circunstancias, una que permita a sus candidatos escoger a alguien que herede su legado. Es raro que estos Ghouls lo hagan voluntariamente

sin una buena razón, pero cuando lo hacen, retroceden a las sombras y manipulan a sus sucesores entre bambalinas para el beneficio de sus Domitores.

Los Ventrue también reclutan a sus Ghouls entre familias reconocidas y pudientes. Muchos Ventrue son seleccionados con cuidado y se les promete un futuro Abrazo para preservar fortunas y alianzas. Sin embargo, los miembros clave de las familias suelen ser convertidos en Ghouls como recompensa por su servicio al Clan Ventrue y para asegurar que la familia siga siendo un aliado.

Aunque estos Ghouls pueden entender que están Vinculados, también reconocen que los beneficios de recibir Vitae incluyen la extensión de sus vidas. Recordar a los Ghouls que les han salvado de la muerte es un método efectivo de mantenerlos bajo control, pero el Clan Ventrue no promete mantenerlos fuera de este destino indefinidamente.

A pesar de su estatus entre los mortales, todos los Ghouls Ventrue son sirvientes de sus amos y aquellos que no cumplen, son reemplazados por cualquier medio necesario.

Igualmente, los Ghouls que exhiban señales de querer actuar por encima de su posición tienden a ser eliminados o cambiados a una nueva posición. Sin embargo, dado que eliminar puede incluir matar al Ghoul para proteger la Mascarada, muchos Domitores Ventrue tienden a tratar sus Ghouls como empleados en vez de operar bajo la pretensión de amistad. Otros amos son más estrictos y los mantienen muy cerca.

Aunque algunos Ghouls Ventrue son infelices cuando asumen su nueva vida, muchos se sienten honrados de servir al Clan. A cambio de un servicio estelar, a los Ghouls Ventrue se les podría garantizar la posibilidad de ponerse en contacto con sus familias mortales. Aun así,



por lo general, las claves de la longevidad de un Ghoul Ventrue dependen sobre todo de su Domitor. Pese a sus pretensiones, los Ventrue creen en una estructura de clases más tradicional o arcaica, y muchas de estas ideas se reflejan en cómo tratan a sus Ghouls.

En eras pasadas, los Ghouls de una mansión Ventrue eran ordenados de acuerdo con una jerarquía tradicional apropiada para un noble o un magnate. Sin embargo, con el tiempo, conforme el estilo de vida de las clases altas cambiaba, los Domitores Ventrue vieron la importancia de modernizarse y se adaptaron. En las noches actuales, los sirvientes siguen siendo contratados como en el pasado, pero ahora archivan el papeleo y trabajan para un ejecutivo ocupado en vez de un señor o señora en una mansión. Una estructura corporativa permite una atmósfera competitiva, al tiempo que los Ghouls Ventrue luchan por ascender en la escala de poder, incluso aunque nunca se les permitirá subir del todo. En sus esfuerzos para equilibrar perfectamente su valor, los Ghouls Ventrue compiten para conseguir el favor de sus amos esperando ser promocionados por encima de sus semejantes.

En cambio, los Ventrue Antitribu, al tener una mentalidad más militar, tienden a escoger Ghouls basándose en sus habilidades y potencial uso para el combate. Aunque tratan a sus Ghouls mejor que otros Cainitas, los Domitores Ventrue Antitribu suelen colocar Ghouls en batalla, porque piensan en ellos como activos estratégicos más que sirvientes. Así, sus candidatos son escogidos de entre poli-

cías, militares y el crimen organizado y se les ordena servir como exploradores, luchadores, espías y armas vivientes.

Apariencia: El poder y autoridad tienden a caracterizar la forma en la que un Ghoul Ventrue se viste. Impecablemente arreglados, los Ghouls Ventrue suelen vestir ropa atemporal de buena confección que puede ser acentuada con detalles finos y caros. Algunos Domitores Ventrue toman un especial interés por la apariencia de sus Ghouls y ocasionalmente dictan a sus sirvientes cómo deben ir vestidos. Sin embargo, es raro ver a un Ghoul Ventrue que pueda llegar a eclipsar a su Domitor.

Creación de Personaje: Los Ghouls Ventrue suelen provenir de las filas de emprendedores, inversores, financieros, comerciantes y, en raros casos, celebridades, políticos y miembros de alta sociedad. Otros Ghouls tienden a ser más funcionales y cumplen el papel de guardias, conductores, historiadores y asesinos altamente cualificados. Los Atributos Mentales y Sociales son valorados casi por igual y los Talentos y Conocimientos relevantes son también una necesidad. Recursos a alto nivel es un Trasfondo común, así como Influencia a nivel similar.

Debilidades: Los Ghouls Ventrue son más susceptibles a las órdenes de sus amos. Por ello, cuando intenten resistir una orden de cualquier vampiro, la dificultad para resistir el uso de la Disciplina Dominación se incrementa en 2.

Cita: «Estoy por encima del resto, ya que he sido escogido por la realeza».



Organizaciones Ghoul

En las noches actuales, la mayoría de vampiros no saben que existen las organizaciones Ghoul o no se las toman muy en serio. Aunque algunas organizaciones suelen ser comparadas con grupos de cazadores y tratadas como tal, se cree que otros grupos son de corta duración o están diseñados sólo para beneficiar a Ghouls. Así, los detalles más específicos tienden a pasar desapercibidos por la mayoría de vampiros, que están más preocupados con sus asuntos cotidianos.

En realidad, las organizaciones Ghoul tienden a operar en secreto, ya que suelen ser objetivo de las Sectas por diversos motivos. Por ejemplo, el Sabbat sabe que muchos de estos grupos se componen de Ghouls independientes que han huido de sus dueños originales y buscan devolver a estas descarriadas almas a su lugar. Por otra parte, la Camarilla discrepa con el hecho de que aunque los Ghouls son tolerados en la Secta, una organización Ghoul representa una significativa amenaza a la Mascarada. Aunque la Camarilla no haya asignado expresamente recursos para dismantelar estos grupos, sus Alastores han fijado como objetivo a los líderes de tales organizaciones, como los Indómitos, creyendo que una organización Ghoul puede ser fácilmente manipulada por los Anatemas.

Aunque no hay requisitos *per se* para entrar en estos de grupos, las organizaciones Ghoul tienden a tomar precauciones cuando reclutan nuevos miembros. En las noches actuales, no es raro encontrar Ghouls Vinculados tratando de infiltrarse y sabotear estas organizaciones por mandato de sus amos. Por ejemplo, los Indómitos tienden a ser escépticos de cualquier Ghoul que se les acerque, dado los repetidos intentos de la Camarilla por acabar con ellos, así que los Ghouls que busquen entrar en una organización probablemente serán recibidos con sospecha y se les mantendrá apartados de los miembros devotos mientras se evalúa su nivel de amenaza.

La tasa de renovación en las organizaciones Ghoul es alta, ésa es la razón por la que algunos grupos tienden a tener una vida más corta que otros. Aunque no hay certeza de cuántas organizaciones Ghoul existen o cómo de lejos se extiende su influencia, algunas de las más comunes se describen a continuación.

Discípulos de Set

El culto de Discípulos de Set fue fundado inicialmente en 1989 por un par de Ghouls Setitas: Aziza Mohareb de Guiza (Egipto) y Steven O'Malley de San Francisco (California, EE.UU.). Aziza fue convertida en Ghoul por un Antiguo Setita que la forzó a degradarse a sí misma y caer presa del desenfreno. Aziza se sentía asqueada por sus órdenes, pero poco podía hacer contra el poder del Vínculo de Sangre

hasta que Set le habló en una visión. Le dijo que le daría la oportunidad de liberarse de las garras de su estúpido amo a cambio de su fiel servicio.

Al despertar de su trance, Aziza sintió como si una mano hubiese retirado el velo del Vínculo de Sangre y su mente estaba clara. Mientras que se preparaba para una lucha con su amo, Aziza fue contactada por un grupo de Setitas que le regalaron los medios para abandonar la ciudad. Se comprometieron a matar a su Domitor por la gloria de Set y le recordaron su juramento a su dios. Esa noche Aziza escapó de Guiza mientras los agentes de Set destruían a su amo.

Poco después de que destruyeran a su amo y su séquito, Aziza voló a San Francisco donde se encontró con un Ghoul Setita llamado Steven O'Malley. Steven, que era un viejo guardaespaldas de su Domitor, también había sido liberado del cruel dominio de su amo de forma muy similar. Juntos, los dos Ghouls Setitas conspiraron para pagar a Set su liberación purgando miembros descarriados del Clan Setita y reclutando nuevos Ghouls para servir a su dios.

Durante varios años los Ghouls, con la bendición de devotos Setitas, han curado la enfermedad que emponzoñaba al Clan Setita al atacar a plena luz del día refugios de paganos conocidos y sus aliados. A cambio de su servicio, los Ghouls se alimentaban de la Vitae de los caídos para sustentarse y se les concedieron los medios para reclutar nuevos miembros para su causa.

En las noches actuales, se cree que los Discípulos de Set operan en o cerca de varias grandes ciudades, incluyendo Atlanta, Pensacola y Chicago, así como Londres, Berlín y El Cairo. Aunque sus esfuerzos no han pasado desapercibidos por otros Clanes, la mayoría de vampiros tratan a los Discípulos de Set como una extensión del Clan Setita y se mantienen alejados de estos Ghouls, a menos que ellos mismos de alguna manera se vean atrapados en su celo por purificar creyentes de Set.

Garras de la Rabia Negra

Originalmente, las Garras de la Rabia Negra era una organización secreta de Ghouls entrenados por el Clan Lasombra para llevar a cabo redadas diurnas contra objetivos estratégicos. Se piensa que se remontan al siglo XIX y que comenzaron como un pequeño grupo de mercenarios y soldados que el Clan había tomado bajo su protección. Con el tiempo, los Ghouls fueron entrenados para operar al máximo de su condición física y dominar ciertas Disciplinas como Obtenebración y Potencia, que les darían cierta ventaja en combate. También se les enseñaba cómo protegerse de la manipulación vampírica, que evitaba que las Garras fueran indebidamente usadas por los enemigos del Clan.

Para los oficiales de más alto nivel dentro del Sabbat, las Garras de la Rabia Negra es la unidad de expedición

avanzada de la Secta que se envía antes del ataque a una ciudad o territorio tomado por la Camarilla. Sin embargo, para los Justicar de la Camarilla, las Garras son una fuerza de élite paramilitar capaz de cazar vampiros. De hecho, muchas Garras han sido seleccionadas del ejército o tienen experiencia en combate urbano. La mayoría de vampiros no son conscientes de la existencia de las Garras de la Rabia Negra, y los que sí lo son tienen la impresión errónea de que sólo hay trece miembros, siete hombres y seis mujeres en total. Sin embargo, ése es el número de miembros de cada unidad.

Aunque las Garras de la Rabia Negra suelen estar dirigidas por miembros de alto rango del Clan Lasombra cuando su misión es atacar a la Camarilla, en años recientes también han recibido la tarea de reunir información sobre la creciente influencia de las familias de Aparecidos, incluyendo las que sirven a los Tzimisce. Con este fin, las Garras han vigilado y rastreado en secreto a tantos miembros de las familias como han podido con la ayuda de los Lasombra, pero esto requiere mucho tiempo. Algunas Garras creen que la mejor forma de aprender más de las familias de Aparecidos sería raptar e interrogar a miembros de las mismas. No obstante, otros dentro del grupo creen que la elección del momento no es adecuada porque aún no quieren comenzar una guerra.

La mayoría de las Garras entrenan duro y se espera que tengan vidas cortas y brutales pero no son suicidas. Creen que han sido escogidos para un objetivo superior: llevar el terror y la muerte a los enemigos de los Lasombra. A menudo, las Garras son enviadas tras objetivos de alto rango de la Camarilla y Lasombra Antitribu como Stephen Lenoir y el Matusalén Lord Aludian Thex.

Los Indómitos

Formados en la década de 1950, los Indómitos fueron fundados por Gregory Winter, Ginerva Salamanca, Enrico Sagunto y Philip Marshall para ayudar a Ghouls independientes que recientemente habían escapado o habían sido abandonados por sus Domitores. Se cree que, de los cuatro miembros originales, Ginerva Salamanca y Gregory Winter son los únicos fundadores que aún siguen activos en las noches actuales. Winter es un viejo Ghoul poderoso que ha sobrepasado su esperanza de vida y depende por completo de la Vitae para vivir. Su liderazgo táctico de los Indómitos les ha ayudado a liberar a muchos Ghouls maltratados. Ginerva Salamanca es en realidad una Aparecida (de la rama Salamanca de la familia Grimaldi), que abandonó el complejo de su familia cerca de Ciudad de México hace muchos años. Oculta deliberadamente la verdad de los Aparecidos a los Indómitos y finge ser una Ghoul. Aunque nadie tiene claras sus motivaciones, parece tener especial cuidado en dirigir las unidades de los Indómitos a que ataquen manadas nómadas del Sabbat.

El propósito principal de los Indómitos es doble. Primero, el grupo busca obtener la suficiente Sangre para sustentar a todos sus miembros sin atraer atención indebida. Segundo, los Indómitos prometen liberar a los Ghouls de Domitores crueles que se aprovechan indebidamente de sus sirvientes. Una vez liberados, a los nuevos Ghouls independientes se les da la opción de seguir siendo Ghouls o de volver a su anterior vida.

Los Indómitos no tienen una cantidad ilimitada de recursos, ni sus miembros están bien entrenados, pero ayudan a antiguos Ghouls jóvenes a volver a sus vidas previas procurándoles nuevas identidades. Los Indómitos tienen la reputación de operar en los límites de la sociedad vampírica. Las Sectas asumen que eligen como blanco a vampiros débiles en lugares donde sea fácil infiltrarse porque no tienen los medios para lanzar un ataque devastador. Aunque esto es verdad hasta cierto punto, los Indómitos son una colección de células muy concentradas que se reúnen y comparten información confirmada antes de golpear a sus objetivos.

En los últimos años, los Indómitos se han dividido y un nuevo grupo ha comenzado a formarse con el deseo de usar mejor otros aliados y recursos. Este grupo, que se llama a sí mismo los Desencadenados, trata activamente de forjar alianzas con otros Ghoul y organizaciones Ghoul que pueden compartir los mismos intereses, como los Young Bloods. Pese a que los Desencadenados aún están vagamente conectados con los Indómitos, tienden a ser más inclusivo con otras organizaciones Ghoul que su distante homólogo.

Sacramento de Caín

El Sacramento de Caín es un culto nodista que afirma estar en posesión de un *Libro de Nod* casi completo, éste les fue entregado hace poco por la Anatema Ayisha Jocastian. Previamente, el grupo había estudiado fragmentos y testimonios y el regalo de Ayisha ha renovado la fe del Sacramento en sus antiquísimas creencias. Aunque su relación con la Anatema sólo ha llamado recientemente la atención a la Camarilla, el Sacramento de Caín es un grupo de Ghouls pequeño pero devoto que se ha congregado durante siglos. En muchos sentidos, sus creencias imitan las de una orden monástica. La mayoría de sus miembros son estudiosos y coleccionistas que exploran tomos olvidados buscando las enseñanzas de Caín.

El Sacramento considera a la mayoría de vampiros actuales pecadores que han violado las enseñanzas originales de Caín. Estos Ghouls desean que se restaure el equilibrio de poder de la Primera Ciudad, cuando había pocos vampiros y muchos Ghouls y esclavos de sangre voluntarios. En verdad, los fundadores originales del Sacramento siempre creyeron en esta filosofía, incluso cuando eran Ghouls comprometidos a sus amos de antiguos y caídos Clanes y Líneas de Sangre como los Salubri, los Capadocios y los Verdaderos Brujah.

Los fundadores creen que han sido traicionados por los Clanes y Sectas y culpan abiertamente a los antinodistas de haber destruido a sus amos. Abandonados y obligados a sobrevivir con Vitae “menor”, estos Ghouls difunden las enseñanzas de Nod a mortales y vampiros por igual, lo que ha preocupado enormemente a la Camarilla. Los Alastores dentro de la Secta creen que el Sacramento sirve y protege a Ayisha Jocastian, pero por ahora no han podido infiltrarse en el grupo.

Aunque muchos mortales consideran el Sacramento como un culto del fin del mundo, los Ghouls independientes están alerta de los sermones del Sacramento y los evitan todo lo posible, ya que se han enfrentado a los Indómitos. Sin el conocimiento de todos salvo unos pocos, el Sacramento ha clasificado Ghouls de acuerdo con el Clan de su Domitor y su lealtad a una Secta. Por ejemplo, el Sacramento no reconoce a los Tremere ni a los usurpadores Giovanni que han borrado todo rastro del Clan Capadocio. Los miembros también afirman que abominaciones de carne moldeada, como los Szlachta y Vozhd, deben ser sacrificadas junto con las Gárgolas, los Hermanos de Sangre y los Infernalistas.

Por el momento, el Sacramento de Caín parece que está reuniendo fuerzas en dos ciudades: Berlín y Buenos Aires. Recientemente, una pequeña célula se ha establecido cerca de Montreal. Aunque el grupo no ha pasado a la ofensiva, algunos Alastores creen que sólo es cuestión de tiempo antes de que el Sacramento pase de ser un culto pasivo de estudiosos a una organización que busca exigir la venganza de Caín.

Los Sanguinarios

Aunque los Sanguinarios pueden parecer una sociedad extremadamente secreta, los Ghouls de dentro de la organización no están conectados entre sí por un conjunto de creencias o misión común. Compuestos por emprendedores y oportunistas, los Sanguinarios es un grupo heterogéneo de mercaderes de Vitae cuya clientela consiste principalmente en Ghouls independientes. Son, a todos los efectos y propósitos, un banco de Vitae.

De acuerdo con la leyenda urbana, el primer Sanguinario fue creado por una misteriosa vampira Anarquista llamada Katerina hace algunos años. Frustrada por la dependencia de Vitae de los Ghouls, Katerina donó varios viales de su propia Vitae a un par de Ghouls independientes quienes, a su vez, podían venderlos a otros Ghouls. Inicialmente, el par comenzó vendiendo viales de Sangre a cambio de favores, pero rápidamente crecieron sus precios cuando se dieron cuenta de que la demanda de Vitae era tan elevada que no podían satisfacer sus pedidos. Katerina estaba horrorizada ya que, sin saberlo, había fortalecido su dependencia de la Vitae al ponerla a la venta. Por ello, la mayoría cree que se retiró a regañadientes de vuelta a las sombras tras aprender una dolorosa lección. Los Ghouls no sólo dependían de la Sangre, sino que siempre serían esclavos mientras fuesen Ghouls.

A medida que se corría la voz, la leyenda del Sanguinario superó su utilidad, ya que había más demanda de Vitae de lo que un par de Ghouls podían esperar satisfacer. Sin embargo, donde hay demanda, hay oportunidad. Otros Ghouls independientes llenaron pronto el vacío con cualquier medio necesario, llegando incluso a involucrar a falsas compañías farmacéuticas y campañas de marketing, anunciando la Vitae como un nuevo estimulante o fármaco de rendimiento sexual.

Normalmente, los comerciantes Ghouls harían tratos con vampiros a cambio de Vitae, pero unos pocos Aparecidos tienen otras grandes ideas. Por ejemplo, recientemente se rumorea que un Aparecido D’Habi huido se ha unido a los Sanguinarios al aportar Vitae de un vampiro al que traicionó y estacó. Se cree que otros Ghouls, concretamente sirvientes Tremere y Tzimisce fugitivos, han encontrado cómo preservar místicamente Vitae en viales de cristal para asegurar su frescura.

Aunque todos los Sanguinarios venden Vitae, ahí es donde acaban las similitudes. Cada tienda se dirige de forma independiente, lo que hace a las Sectas casi imposible cerrarlas. Poco después de que una célula sea eliminada, aparece otra en su lugar en una parte diferente de la misma ciudad, así que es imposible decir cuántos Sanguinarios existen o cómo de extendidos están. Aunque se cree que se concentran principalmente en América del Norte y Central.

Sociedad Histórica Arcana

Mientras algunos Ghouls persiguen el conocimiento oculto para sus amos, este grupo secreto de Ghouls independientes investiga saber olvidado para su propio beneficio. Se rumorea que la Sociedad Histórica Arcana (o SHA) busca descubrir los misterios del vampirismo y de su propia naturaleza Ghouls. Se cree que es una de las organizaciones Ghouls más nuevas y que podría haberse originado cerca de Milán, aunque esto nunca se ha confirmado. Los miembros tienden a dividirse entre investigadores ocultistas, cazadores y expertos en transición que ayudan a los Ghouls Vinculados recién liberados a romper su conexión con sus Domitores.

La Sociedad está dirigida por un grupo de Ghouls Tremere renegados y, hasta ahora, se cree que estos cinco están al mando de la organización. Sin embargo, los nombres de estos líderes han sido suprimidos por el Clan Tremere pese al compromiso con la Camarilla a rastrear a la SHA. Esto ha llevado a algunos Vástagos a pensar que estos Ghouls son más que una vergüenza para el Clan Tremere, y que la SHA puede haber robado pergaminos o artefactos que los Tremere quieren recuperar desesperadamente.

En realidad, independientemente de las transgresiones que pueda haber cometido la SHA contra los Tremere, su peor ofensa es que continúan liberando Ghouls de sus amos,

incluso cuando esos Ghouls no desean dejar de estar al lado de sus Domitores. Así, la SHA ha pasado de ser un simple dolor de cabeza para un Clan a ser problema de todos. No sólo la SHA busca adquirir más Ghouls “libres” para su Sociedad, también desean recoger muestras de cada Línea de Sangre vampírica posible, independientemente del Clan o la Secta, para sus experimentos.

En los últimos cinco años, la Sociedad ha descubierto por accidente la existencia de Aparecidos y sus familias. Esto ha llevado a una serie de tensos debates sobre si la SHA debe buscar una alianza con una o más de las familias. Algunos miembros de la Sociedad creen que la fisiología del Aparecido puede desentrañar la condición vampírica y la de Ghoul, mientras otros creen que los Aparecidos son una aberración o un accidente de la naturaleza.

Dado que la SHA es conocida por reclutar nuevos miembros y comprar artefactos ocultistas, su propósito principal no está claro debido al hecho de que sus fundadores son herméticos. Algunos miembros especulan con que la meta de los fundadores es eliminar las Debilidades de Clan de la Vitae, mientras otros creen que su trabajo es asegurar que su condición de Ghoul se mantenga estática, sin tener que alimentarse nunca más de Sangre. Sin embargo, la mayoría de vampiros no creen que la SHA tenga los recursos o conocimientos requeridos para ser una amenaza seria, así que menosprecian la Sociedad como un incordio menor.

Otras organizaciones

Debido a la naturaleza de corta vida de las organizaciones Ghoul, con frecuencia surgen y caen o se desvanecen en la nada otros grupos. Uno de estos grupos es los *Young Bloods*, un grupo de cazadores de vampiros moteros que acecha principalmente a Anarquistas y manadas Sabbath nómadas en el sudoeste de EE.UU. (para más información, ver *Cazadores Cazados II*, pág. 151).

Aunque grupos como los *Young Bloods* tienden a ser caóticos y autoservicio, otras organizaciones tienden a formarse en torno a una necesidad o creencia. A veces, estos grupos pueden usar un negocio legítimo como fachada, como la *Compañía Gusto Adquirido*, que se especializa en satisfacer fetichismos. Por la noche, la compañía establecida en Londres emplea a dóminas y madames en una atmósfera de club para el beneficio de los asistentes. En cambio, durante el día, el negocio empareja a potenciales Ghouls con vampiros que buscan un tipo específico de sirviente a cambio de Vitae. Sin embargo, a diferencia de otras organizaciones de Ghouls, el personal principal de Ghouls independientes de la Compañía Gusto Adquirido ha optado por permanecer anónimo.

Hablando en términos generales, hay un tipo de organización Ghoul que haría que la mayoría de vampiros se unieran a fin de destruirla por un deseo de autopreservación. Considerado un culto del fin del mundo por los mortales, aparecen rumores por todo el mundo del aumento de Ghouls Infernalistas y de que se están organizando. *La Furia del Diablo*, cuyo cuartel general se piensa que está en Europa, es uno de esos grupos que caza vampiros y otras criaturas sobrenaturales para sus amos demoníacos. Hasta ahora, la única información que se ha registrado de La Furia del Diablo se encuentra en ShreckNet.

En realidad, la mayoría de organizaciones Ghoul se consideran frágiles y a menudo se tratan como amenazas menores. Así, Sectas, Clanes y Líneas de Sangre tienden a negociar con organizaciones Ghoul sólo cuando es necesario. Por otra parte, es posible que Domitores concretos traten de dismantelar por su cuenta un grupo para vengarse de sus antiguos sirvientes. Sin embargo, los altos cargos de las Sectas, como Alastores, Josianos, Inquisidores y Obispos pueden tener sus propias razones para investigarlos, lo que abarca desde la caza de Infernalistas y Anatemas a castigar transgresiones contra la Secta.



Capítulo Cuatro: Aparecidos y sus familias

«¿Qué es un Aparecido sino un testamento vivo y que respira de la grandeza de nuestro Clan?»

- Viejo dicho Tzimisce

Mientras que muchos Ghouls se vuelven más retorcidos e inhumanos con el tiempo, los Aparecidos parecen haber nacido así. Son los descendientes de familias con la mácula de la Vitae fluyendo en sus venas durante generaciones, y son una de las creaciones más perturbadoras que los Hijos de Caín han desencadenado en el mundo. Se cree que los Aparecidos han existido desde hace miles de años, y sus destinos suelen estar ligados a sus Clanes patrones.

La mayoría de vampiros ponen la culpa de la existencia de estos horrores sobre los hombros de los Tzimisce. Algunos Neonatos, poco familiarizados con los trabajos más íntimos del Clan, asumen erróneamente que los Aparecidos son otra sucia manifestación más creada con altos niveles de Viciitud. Los vampiros versados en Magia de Sangre, por otra parte, sospechan que oscuros ritos de Hechicería Koldúnica sirvieron como el útero que alumbró a estas extrañas creaciones.

Los Demonios del Clan Tzimisce también tienen muchas leyendas y pocos hechos definidos. Algunos relatos sugieren que el Anciano, el Antediluviano del Clan, creó rituales koldúnicos para asegurarse de que sus Ghouls pudieran transmitir sus Disciplinas a su descendencia. Otras leyendas sugieren que el pacto que el Anciano tenía con la tierra era tan grande que quienes moraban en ella (humanos, Ghouls y vampiros) fueron retorcidos por los ultramundanos poderes de tan augusto Demonio. Sin embargo, unos pocos selectos ponen la culpa a los pies de

Yorak, un maestro Koldun, cuyos experimentos de Metamorfosis podrían fácilmente haber engendrado tales horrores.

Por último, ningún vampiro sabe con certeza cómo surgen los Aparecidos o cómo han logrado sobrevivir hasta hoy en día. Aun así, a la mayoría se le ha enseñado que el Clan Tzimisce esgrimió en torno a una docena de familias de Aparecidos como poderosas armas y la mayoría de vampiros no se atrevieron a enfrentarse a ellos hasta el auge del Clan Tremere.

Victoria y muerte

La mayoría de eruditos nodistas están de acuerdo en que los Aparecidos aparecieron en algún momento en torno al 500 a.C. La gran mayoría de los Aparecidos vivía en Europa oriental, hogar de los Demonios, mientras probablemente otras familias existían en secreto en el Mediterráneo.

Comúnmente se cree que los Aparecidos fueron escogidos para servir en base a la fuerza de un linaje familiar y su posible beneficio para un Clan, Línea de Sangre o Secta. El Clan Tzimisce, por ejemplo, podría haber seleccionado candidatos para experimentación de familias que ya habían demostrado ser útiles o talentosas de alguna forma para merecer tal esfuerzo. ¿Por qué si no los Demonios se arriesgarían a dar más poder a los mortales si no pretendían servir al Clan?

Mientras la atención del Clan Tzimisce puede aportar sufrimiento a quienes caen bajo su escrutinio, los pocos “afortunados” que sobrevivieron a sus experimentos se convirtieron en poderosos patriarcas y matriarcas de las familias de Aparecidos. Por supuesto, su nueva y elevada posición conllevaba un alto precio: su humanidad.

Antes de que comenzara la Edad Media, las familias de Aparecidos existentes extendieron tanto su influencia que podía sentirse en casi cualquier sitio. En parte, su diáspora fue alentada para regenerar su bagaje genético e impedir problemas debidos al incesto. De esas familias, los Aparecidos del Clan Tzimisce suelen ser los más mencionados, incluso a día de hoy.

Probablemente la mayoría de vampiros asocia a los Aparecidos con el Clan Tzimisce porque no operaban en secreto como otras familias y sus acciones tendían a ser predecibles. Por lo general, las familias de Aparecidos Tzimisce reproducían la forma en la que sus patrones llevaban a cabo sus asuntos para que así cualquiera que lidiase con ellos sospechase de que había un Demonio tirando de los hilos. Aunque algunos vampiros creen que las tempranas familias de Aparecidos estaban siendo o bien preparadas para el Abrazo, o bien comandadas mediante el uso de Disciplinas, pocos perdieron el tiempo en investigar más y directamente asumieron que su destino estaba ligado a su Clan patrón. Además, algunas familias de Aparecidos fuera del Clan Tzimisce permanecieron ocultas y tuvieron muy pocos miembros durante varias generaciones, así que pasaron desapercibidas para la mayoría de vampiros. Siguiendo los embrujados pasos de sus amos Tzimisce, sus familias de Aparecidos, terminaron luchando entre ellas en nombre del orgullo familiar, mientras sus poderosos Señores seleccionaban a los mejores Aparecidos para convertirse en sus Chiquillos.

Aunque los servidores de los Demonios disfrutaron de muchos años de triunfo y, en menor medida, gloria, sus días dorados estaban condenados. Conforme el catolicismo romano se extendía y crecía la influencia del Sacro Imperio, los inquisidores de la Iglesia no sólo buscaban herejes y muchas (si no todas) las familias de Aparecidos sufrieron pérdidas cada vez mayores para proteger a sus fundadores y Clanes patrones. Algunos cazadores de brujas, por ejemplo, concentraron sus esfuerzos en Italia, cerca del sitio de poder del Papa, y acosaron a la familia de Aparecidos Rossellini así como a la Enrathi. Otros también sufrieron y siguieron a sus amos a través de los mares para explorar nuevos países y escapar del largo brazo de la Iglesia.

A pesar del miedo y la desesperación que barrián Europa, algunos Clanes sintieron que las familias de Aparecidos asegurarían su supervivencia y promovieron experimentos para crear nuevas familias que pudieran servir a sus necesidades. Así es como comúnmente se cree que los Giovanni, entonces una rama del Clan Capadocio, buscaba seguir los pasos de los Demonios de la misma forma que habían logrado todo lo demás: robando lo que sentían que les

pertenecía por derecho. En la seguridad de sus catacumbas, los Giovanni eran libres de engendrar un nuevo tipo de Aparecido, mientras los cazadores de brujas buscaban a otros Ghouls y Aparecidos en superficie.

Sin embargo, en Oriente Próximo, mientras otros Clanes no compartían las mismas persecuciones que sus contrapartidas europeas, también se preocupaban por la seguridad mientras se enfrentaban a otros peligros que seguían a la conclusión de las conquistas árabes. Aquí también se vio y sintió la influencia del Sacro Imperio Romano, cuando campesinos y nobles tomaron las armas para combatir camino de Jerusalén durante las muchas cruzadas que asolaban la región. Mientras la Iglesia daba órdenes a los cazadores de brujas para que diesen caza a lo impío y lo maldito a lo largo de Europa, los cruzados realizaban ataques durante todo el camino a Jerusalén. Es más que probable que los Clanes de la región, como los Assamitas, estuviesen experimentando con Aparecidos y usando a Ghouls para protegerse de tales amenazas, al igual que los vampiros europeos estaban esperando salvaguardarse a sí mismos y a sus refugios de la misma forma.

Fin de una era dorada

La era dorada del Clan Tzimisce estaba condenada a terminar por derrumbarse. Aun así, la caída del Clan no ocurrió de la noche a la mañana, tuvo lugar a lo largo de varios siglos. Varios factores, incluyendo el ascenso del Clan Tremere en la Edad Oscura, cambiaron irrevocablemente todo en las tierras más allá del bosque, y las familias de Aparecidos fueron incapaces de detener a los recién llegados. El Clan Tremere no se detuvo ante nada para aplastar a los Aparecidos cuando los descubrieron y estos ataques fueron mortales para los poderosos Demonios y sus familias.

Debilitados por las constantes batallas con el Clan Tremere, el una vez orgulloso Clan Tzimisce y sus Aparecidos pronto descubrieron que sus problemas no estaban exclusivamente relacionados con los vampiros. En el siglo XIII, los mongoles invadieron Europa y descubrieron que los Aparecidos estaban ansiosos por lo que asumieron que sería una victoria fácil sobre los bárbaros. En su lugar, la Horda Dorada barrió al ejército de cada familia de Aparecidos y masacró a sus soldados, incluyendo numerosos Aparecidos del norte de Transilvania que habían logrado evitar el embate de los ataques del Clan Tremere.

No mucho después, los otomanos comenzaron a abrirse lentamente camino hacia las profundidades de Europa oriental y, a su debido tiempo, conquistaron buena parte de Transilvania y Hungría, sólo para estrellarse de nuevo contra los Tremere en Viena. Ni siquiera las familias de Aparecidos europeos que habían logrado evitar a estos agresores estaban a salvo, ya que los fuegos de la inquisi-

Para el Narrador: Lazos familiares y descendientes

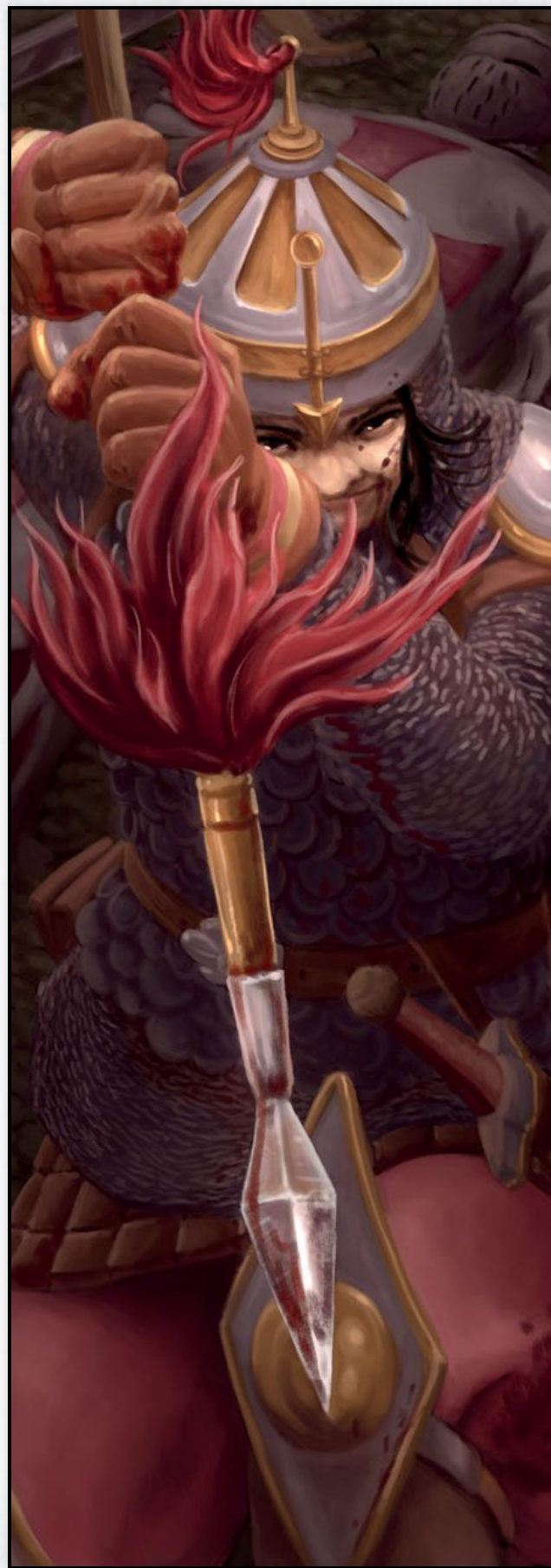
¿Desciende la familia de Aparecidos Rafastio de los D'Habi? ¿Fueron las familias de Aparecidos de los Tzimisce simplemente importadas desde la Mano? Ciertamente existen quienes creen que sí. Un Matusalén Baali con conocimiento de la existencia de la Mano podría asumir esto o podría afirmar que los Demonios realizaron ritos similares para crear a sus familias. Sin embargo, no hay, y probablemente nunca habrá, pruebas definitivas de ello.

Las familias de Aparecidos se crean mediante diversas magias bajo conjuntos de condiciones únicas. Por ello, no es imposible que los Aparecidos Rafastio encontrasen a algunos miembros de la familia D'Habi y los usaran como base para sus oscuros rituales. Ni tampoco, por extraño que pueda parecer, que los miembros del Clan Tzimisce capturasen a algunos Enrathi para usar ingeniería inversa sobre la blasfemia de su génesis.

Al final, los detalles que velan a una familia de Aparecidos concreta quedan a discreción del Narrador. Aunque se han presentado las posibilidades, lo que es verdad (y lo que son rumores) dependerá de las necesidades de la crónica.

ción no habían muerto tan rápidamente como los Clanes esperaban. Algunos vampiros creen que, si no fuese por las plagas que barrieron Europa y el impulso de la conquista de las Américas, los Aparecidos habrían vuelto a las sombras junto con sus amos, esperando a ser olvidados.

Hacia finales del siglo xv, las familias de Aparecidos supervivientes de los Cárpatos dejaron de ser gobernantes señoriales y se desvanecieron en la oscuridad, condenadas a acechar entre las ruinas de grandes señoríos y oscuros bosques. Mientras, sus señores también estaban sufriendo y terminarían por caer de sus elevadas posiciones para nunca recuperar su antigua gloria. Primero, los Demonios fueron derrocados por sus propios Chiquillos, quienes se convirtieron en Señores de sus señoríos. Luego, hacia finales de siglo, la derrota de los Anarquistas frente a la Camarilla destruyó por completo cualquier zarcillo restante de poder e influencia que los miembros del Clan Tzimisce tuvieran. Perdidas quedaban las noches en las que gobernaban vastas



extensiones de tierra desde sus nobles castillos sobre señores y vasallos. Así, las familias de Aparecidos que una vez fueron apreciadas y alabadas por su Clan patrón se retiraron y aislaron.

A pesar de las turbulencias que la mayoría de familias de Aparecidos habían experimentado hasta este momento, nada se comparó con las crecientes oleadas de guerras y enfermedades. Las familias de Aparecidos, que habían jurado permanecer al lado de sus amos, comprendieron que su supervivencia solía depender de los caprichos de un vampiro. Muchos Aparecidos se diseminaron y extendieron por todo el mundo, navegando en grandes barcos o viajando a lomo, siempre vigilantes y atentos en busca de los vampiros a los que protegían. Mientras que algunos Aparecidos permanecieron en Europa para servir a poderosos amos que se atrevieron a quedarse y luchar, otros se ocultaron y reagruparon para recuperarse.

Al final, se perdió el recuerdo de los Aparecidos y si no hubiera sido por un renovado interés en su valor para los Clanes, habrían sido olvidados.

Los que sobrevivieron

En las noches actuales, se cree que los descendientes de las familias originales de Aparecidos llevan una vida más precaria que sus antepasados. Muchos vampiros creen que el Clan Tremere sigue cazando a los supervivientes, forzándolos a ocultarse como escurridizas cucarachas. Por ello, los Aparecidos suelen ser estereotipados y se asume que viven en descuidadas casas alejadas de las crecientes metrópolis que fueron construidas en su ausencia.

Sin embargo, aunque ciertas familias, como los Bratovich, viven en condiciones desoladas y recurren a aterradores actos de canibalismo, algunos vampiros sospechan que hay un marcado aumento en el número de familias de Aparecidos mayor de lo que nunca se ha visto. Aunque el término "Aparecido" suele asociarse con el Clan Tzimisce, muchos otros Clanes y Líneas de Sangre (incluyendo miembros de la Camarilla) han experimentado con la creación de una familia de Aparecidos a puerta cerrada.

Por desgracia, nadie sabe con seguridad cuántos Aparecidos hay, cuántas familias han ido y venido a lo largo de los años o si más Clanes continúan sus experimentos. Aun así, se espera que los Aparecidos realicen servicios a ciertos Clanes y Sectas, al igual que hacen los Ghouls. Aunque sus usos pueden variar en gran medida, se considera que los Aparecidos son más peligrosos y menos dignos de confianza que los Ghouls por el simple hecho de que producen Vitae de forma natural en su sistema y no pueden ser Vinculados igual que ellos.

Sin embargo, el mayor problema al que se enfrentan las familias de Aparecidos es genético. Cuando un Aparecido copula con una pareja humana, cualquier niño que pudieran tener ya no produce Sangre vampírica. Por ello, para que cualquier línea familiar se prolongue sin problemas, el Clan patrón debe crear nuevos Aparecidos que se emparejen con sus parientes existentes o sugerir emparejamientos apropiados con otras familias de Aparecidos aliadas. Aunque algunas familias, como los Ducheski, han sufrido claramente de relaciones incestuosas, otros han logrado evitar caer en la depravación, ya que la mayoría de Aparecidos son muy conscientes de sus limitaciones.

Bratovich, los depravados sin un céntimo

La familia Bratovich es en parte un enigma. Hace mucho tiempo, estos Aparecidos fueron una vez considerados nobles y sus guerreros lucharon en nombre del Clan Tzimisce en numerosos conflictos. Mientras que los cazadores y soldados Bratovich combatían al lado de sus amos, sus familias eran arrestadas por practicar artes oscuras y morían en prisión. Su cantidad menguó y los miembros supervivientes de la antaño orgullosa familia Bratovich se vieron forzados a arrastrarse y mendigar por comida en las villas rurales cercanas.

Poco después de la Convención de Thorns, ya fuese por designio o por necesidad, la familia Bratovich ya no pudo ser encontrada entrenando en sus vastas propiedades, que habían sido destruidas o embargadas por sus rivales. Durante algún tiempo, los Bratovich desaparecieron hasta ser un recuerdo distante. Muchos de sus rivales creyeron que se habían extinguido o habían seguido a los Demonios a lugares desconocidos junto con las familias Grimaldi, Obertus y Zantosa para servir al recién creado Sabbat. Los registros históricos parecen apoyar esta perspectiva, ya que hasta finales del siglo XVII parece no haber mención a los Bratovich a lo largo de Europa. Entonces, en los albores del siglo XVIII, varios Bratovich aparecen en un manifiesto naviero junto con el de docenas de mercaderes, comerciantes y soldados con rumbo a las Indias occidentales.

Los detalles de cuándo y cómo alcanzó la familia Bratovich las Américas se han perdido para la historia, y pocos vampiros piensan mucho sobre cómo sobrevivieron. Sin embargo, los Antiguos de la familia hablan de los terribles sufrimientos que soportaron cuando estuvieron a bordo de galeones como el *Paloma Solitaria* y también las riquezas ilícitas que obtuvieron como corsarios. Aunque no puede confirmarse, los Bratovich se mantuvieron separados de sus Señores durante algún tiempo y los vínculos de lealtad se debilitaron como resultado. Ésta, afirman algunos Demonios, es la razón por la que los Bratovich no pueden ser controlados como lo fueron una vez, ya que en cuanto la relación entre reinante y esclavo se rompió, decidieron forjarse un nuevo destino independiente de los no-muertos.

Aunque es imposible conocer los detalles precisos de la relación entre el Clan Tzimisce y la familia Bra-

tovich, se asume que los Demonios terminaron por restaurar su relación con su creaciones y trataron de entrenar a los miembros más jóvenes de la familia en el arte de la Vicesitud. A pesar de cualquier queja que pudieran tener, los Bratovich trabajaron codo con codo con los Demonios para establecer nuevos baluartes en las partes rurales de América que se asemejaban a sus hogares ancestrales.

Cualesquiera tesoros que sus ancestros robasen se han gastado desde entonces en comprar extensiones de terreno y construir hogares que se han desmoronado. Habitualmente, los miembros de la familia confían en la generosidad de los Demonios para seguir sirviéndoles y los recursos que el Clan Tzimisce pueden proporcionar varían ampliamente dependiendo de dónde se localicen las propiedades de la familia y qué Señores estén involucrados.

En realidad, sin el apoyo y la cuidadosa vigilancia de los Demonios, los Bratovich acostumbran a desesperarse tanto que rápidamente caen en la depravación. Algunos Aparecidos se han visto forzados a vender sus perros de guerra a otros Cainitas, mientras otros manufacturan y distribuyen alcohol destilado ilegalmente, metanfetaminas o heroína. Sin embargo, más a menudo, los Bratovich han sido conocidos por recurrir a pequeños crímenes como robos o cobrar deudas para el crimen organizado para evitar vivir en la miseria.

La familia Bratovich tiende a vivir en áreas aisladas y rurales, alejada de la entrometida mirada de vampiros y mortales. Durante dos siglos, han vivido en ruinosas mansiones llenas de basura. Retratos rotos, antigüedades descascarilladas y trabucos herrumbrosos suelen reposar junto a televisores en blanco y negro, contenedores medio vacíos de comida podrida y teléfonos ensangrentados. Aun así, muchos Aparecidos Bratovich mantienen un tenue contacto con el mundo exterior, aunque la mayoría de sus miembros ha olvidado lo que significa ser humano.

A pesar de su reputación como paletos de pueblos perdidos, sus enemigos suelen sorprenderse de que no



son lo que parecen. La familia es conocida entre los demás Aparecidos por su sentido del humor y su debilidad por las bromas horripilantes y pesadas. Aun así, por lo que respecta a la familia Bratovich, son astutos y muy conscientes de cómo les ven los demás. De hecho, un número cada vez mayor de miembros jóvenes están tramando eliminar las quemaduras que han ensuciado el nombre de su familia durante demasiado tiempo y demostrar su valor a su Clan patrón, Secta y unos a otros.

Actualmente, la familia Bratovich pasa principalmente sus noches cazando Lupinos problemáticos, causando el caos con las autoridades locales o asesinando algún objetivo ocasional para el Sabbat. Durante el día, estos Aparecidos crían perros de guerra, llevan a cabo las órdenes de sus amos y tratan de incrementar sus posesiones a través de cualquier medio que estimen necesario.

Sólo el tiempo dirá si los Bratovich pueden cambiar su fortuna y ayudar al Clan Tzimisce a restaurar su vieja gloria.

Apariencia: La reputación de la familia por ser inhumana suele reflejarse en su apariencia. Quienes se ven forzados a permanecer aislados pueden vestir faldas de parches o ropa robada o tener largas barbas; los que tienen más habilidades sociales tratan de encajar lo mejor que pueden. Aun así,

en general, el sentido del estilo de la familia tiende a ser pintoresco, incluso eduardiano. La artesanía corporal es infrecuente, pero cuando un Aparecido modifica su cuerpo, suele ser por razones estéticas o prácticas.

Creación de personaje: Los Atributos Físicos y Mentales suelen ser los primarios; las Técnicas y Talentos se valoran por igual. A la hora de escoger Naturaleza y Conducta, considera cuán aislado está el personaje y si le queda algo de humanidad o no. Por ejemplo, un Bratovich con Monstruo como Naturaleza y Solitario como Conducta tendría difícil socializar en público. También suelen poseer criados animales cuya carne ha sido moldeada; rapaces y perros son las elecciones más populares.

Disciplinas: Animalismo, Fortaleza, Viciitud.

Debilidad: La ferocidad de la familia Bratovich es casi tan brutal como la de los Lupinos a los que cazan. La dificultad de todas las tiradas para resistir el Frenesí se incrementa en 2. Un Bratovich no puede gastar Fuerza de Voluntad para evitar el Frenesí, pero puede gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para ponerle fin.

Cita: «Sabes dónde estás y sabes quién soy, así que déjate de mierdas. Dime por qué un jodido miserable como tú está aquí o te arrancaré el brazo y se lo daré a los perros».



D'Habi, los sufridores eternos

Los D'Habi, una ancestral familia de Aparecidos, afirma que su linaje puede trazarse remontándose a través de las eras, mucho antes de que se construyera la Primera Ciudad. Hace milenios, la familia D'Habi servía a Nergal, un Matusalén Baali de Mesopotamia, como sus más sagrados y santos sacerdotes-guerreros. Nergal, que era adorado como un dios del inframundo en Mashkam-Shapir, comandó a los D'Habi como sus agentes durante algún tiempo, hasta que fue derrocado.

Aunque Nergal creó a esta familia de Aparecidos, los demás Clanes no entienden sus infernales métodos. En un principio creían que los D'Habi eran una familia de Ghouls Vinculados, pero no se cuestionaron el nombre verdadero de la familia hasta siglos después. Cuando el Clan Tzimisce comenzó a experimentar con Hechicería Koldúnica, se preguntaron si la familia era un producto de un pacto demoníaco o no. Aun así, pronto tuvieron más asuntos problemáticos que atender, ya que las Guerras Baali estaban en pleno auge y los extraños D'Habi eran sólo una amenaza a la que los demás no-muertos se enfrentaban. Al final, los D'Habi traicionaron a su amo por razones desconocidas y no estuvieron presentes para ser testigos del fin de la guerra. Muchos asumieron erróneamente que habían sido destruidos por completo.

Tras la desaparición de Nergal en algún momento durante las últimas noches de las Guerras Baali, los D'Habi supervivientes se repartieron a los cuatro vientos. Algunos buscaron a otros Antiguos Baali y juraron ponerse a su servicio, mientras otros huyeron lejos de los asentamientos. Allí donde fueran, la plaga y la ruina les siguieron, llevando a algunos a creer que estaban malditos. Muchos de los Aparecidos D'Habi que sirvieron a los Baali supervivientes fueron esclavizados, Vinculados y terriblemente maltratados como sirvientes o juguetes. Con el tiempo, siglos de duro

trato convirtieron a estos Aparecidos en cascarones rotos que suplicaban la muerte. Para la alta Edad Media, los D'Habi se habían convertido en criaturas cobardes y atemorizadas que vivían a la sombra de sus infernales amos.

La mayoría de vampiros asumió que los D'Habi terminarían por morir si no lo habían hecho ya, pero, a pesar de los contratiempos, esta familia de Aparecidos ha logrado sobrevivir hasta las noches actuales. De hecho, gran parte de lo conocido sobre los D'Habi se ha deducido de susurrados avistamientos. Nadie fuera de los Baali está seguro de lo que se les ha ordenado hacer a los D'Habi. Sin embargo, se sospecha que los involuntarios Aparecidos D'Habi buscan saber perdido e impío mientras son cazados por vampiros y mortales por igual, ya que los D'Habi no pueden escapar de estar asociados con el Infernalismo.

Aunque es cierto que los D'Habi están obsesionados con los más oscuros rincones de lo oculto y evitan el contacto con los forasteros tanto como sea posible, muchos de ellos realizan una serie de servicios útiles que incluyen restaurar tomos oculistas, procurar suministros y raros artefactos, participar en rituales y adquirir víctimas de sacrificios en nombre de sus amos. Quienes cazan para sus Domitores suelen escoger objetivos de oportunidad como niños, ancianos y mortales demasiado inocentes, indefensos o desesperados como para defenderse. Sin embargo, la mayoría de Aparecidos Vinculados tienen prohibido ir a ninguna parte sin que esté presente otro miembro de la familia, así que los D'Habi tienden a cazar en grupo.

A pesar del hecho de que muchos Aparecidos son forzados a trabajar para los Baali en cautividad, hay rumores de que algunos D'Habi han escapado a la servidumbre y se han desgajado por su cuenta. Los eruditos Baali encuentran esto difícil de creer y están convencidos de que han logrado mantener unida a la familia como un estrecho grupo. Aun así, la verdad sería difícil de demostrar ya que los Baali tienen pocos aliados y la mayoría de vampiros, sin importar su Secta, no admitirían abiertamente sus motivos para trabajar con los D'Habi.



Los Aparecidos D'Habi que no sirven a un Clan podrían encontrarse acechando a otros iconoclastas y desviados sociales. Operando bajo un nombre falso, estos Aparecidos podrían ser vistos en una multitud escuchando a una banda de *heavy metal* o en un club fetichista como la Corona Escarlata. Sin embargo, más habitualmente permanecen lejos de la vista y harán lo que sea necesario para proteger su anonimato por miedo a ser atacados o cazados.

Apariencia: Los D'Habi han viajado por todo el mundo cumpliendo cualquier cosa que les manden sus amos. Pueden tener cualquier tamaño, complexión y etnia, pero un D'Habi puede diferenciarse fácilmente si sabes qué buscar. Normalmente, se presentan con los hombros hundidos y los brazos cruzados. Sus cuerpos extrañamente llenos de cicatrices suelen comunicar una imagen de víctimas y sumisión sin decir nada. La única pista de algo sobrenatural es su mirada: directa, pero vaga; penetrante, pero vacía.

Creación de personaje: Los siglos de abuso y servidumbre sufridos por los D'Habi suelen reflejarse en su personalidad. Mártir, Soldado, Fanático y Conformista son Naturalezas comunes, ya que la mayoría sienten una desesperada necesidad de ser devotos de algo mayor que ellos mismos. Los Atributos Físicos y Mentales tienden a dominar de forma absoluta; la mayoría de D'Habi tienen puntuaciones medias de Apariencia y Carisma, aunque no son infrecuentes los hábiles en Manipulación. Como sus eruditos amos, los diversos D'Habi están bien versados en lo oculto.

Disciplinas: Presencia, Ofuscación, Daimonion.

Debilidad: Los D'Habi estaban originalmente Vinculados por Sangre y magia infernal a un poderoso señor de la guerra Baali y son extraordinariamente sugestionables. Sufren una penalización de +2 a la dificultad en todas las tiradas de Fuerza de Voluntad.

Cita: «Sé que duele, pero has roto las reglas. Te avisé, y ahora debes pagar el precio».



Ducheski, los reparadores obsesionados

La historia de la familia de Aparecidos Ducheski está llena de historias de traición, ingenio y pérdida. A diferencia de otras familias de Aparecidos, los Ducheski no estaban inicialmente relacionados por sangre. De hecho, no eran Ducheski en absoluto.

Las raíces de esta familia de Aparecidos pueden trazarse hasta el auge del poder del Clan Tzimisce. Mientras algunos Demonios estaban ocupados experimentando con grandes linajes a lo largo de Europa oriental, un ambicioso Antiguo llamado Krevcheski deseaba una familia propia que compartiera su intelecto y aptitud mecánica. Aunque el Demonio descubrió muchos ingenieros y constructores talentosos, no encontró una familia adecuada llena de ellos. Así que Krevcheski decidió crear lo que no tenía al raptar poco a poco a aquéllos que consideraba adecuados para la cría y experimentar en ellos usando sus artes en su fortaleza en las montañas.

Aunque sus métodos fueron poco ortodoxos incluso entre los Demonios, el programa de siglos de cría de Krevcheski terminó por arraigarse. Cuando estuvo satisfecho con los resultados, presentó a la familia al resto del Clan. Orgulloso de sus creaciones, Krevcheski llamó a la familia en su honor y, durante algún tiempo, sus Aparecidos pasaron los días y las noches creando armas, armaduras y elaboradas máquinas de tortura y máquinas de asedio para usar en batalla.

Una noche, sin previo aviso, los Krevcheski se volvieron contra sus amos. Por el momento, no se ha descubierto ningún registro que revele los detalles de su traición o por qué la familia puso sus vidas en manos de los enemigos de sus amos. Cualquiera que fuese la razón, hay numerosas historias sobre cómo y por qué los Krevcheski desertaron y se unieron a los Tremere. Una versión popular describe a un anciano que diseñó una magnífica armadura. Durante diez años puso su alma y corazón en ella, pero cuando terminó, su amo le forzó a atornillar el peto a un Vozhd y algo en él se quebró. Este relato apócrifo

es uno de los muchos susurros sobre cómo y por qué la familia traicionó a los Tzimisce.

Libres de sus antiguos amos, los Krevcheski supervivientes abandonaron su apellido y se convirtieron en los Ducheski. Bajo la dirección del Clan Tremere, los Ducheski continuaron su trabajo en secreto. Sin embargo, en lugar de concentrar sus esfuerzos en herramientas de guerra, los Ducheski practicaron sus artes concibiendo trampas y protecciones para los refugios de sus amos, así como elaborando equipo para sus laboratorios.

Por desgracia, quedan pocos Ducheski en las noches actuales. Se cree que tienen dos propiedades familiares en el este de Polonia, y otra en Kansas. Aunque sus habilidades son valiosas, el paso de los años se ha cobrado su precio en la familia. Los supervivientes confían en los Brujos para protección y recursos y a cambio cumplen las órdenes de sus amos y proporcionan seguridad cuando éstos la necesitan. Aunque están bien provistos, el Clan Tremere mantiene una estrecha vigilancia sobre los Ducheski, ya que temen que un día esta familia de Aparecidos se vuelva también contra ellos.

El Clan Tremere puede hacer bien en estar paranoico, ya que los avances en tecnología podrían beneficiar enormemente a la familia Ducheski. Durante sus noches, permanecen al lado de sus amos para concebir nuevas formas de mantener sus Capillas y refugios seguros, pero durante el día, los Ducheski conspiran y traman para aprender tanto como pueden de ingeniería moderna e informática. Aunque el insaciable apetito de conocimiento de la familia Ducheski no ha ocasionado aún una insurrección, es sólo cuestión de tiempo antes de que esta familia de Aparecidos ponga su destino en sus propias manos.

Apariencia: Aunque los Ducheski son artesanos, reparadores e ingenieros, su sentido de la estética no suele reflejarse en sus ropa o su porte. Los Ducheski que viven aislados están a



merced de la generosidad de los Brujos. Por ello, sus ropas tienden a ser sencillas, prácticas y fuertes. En general, los Ducheski son calmados y serios; dados a bajar la mirada en presencia de sus amos. En las ramas remotas de la familia son comunes los defectos de nacimiento como la polidactilia debido a la endogamia.

Creación de personaje: Las buenas elecciones para Naturaleza y Conducta deberían estar relacionadas con la relación del personaje con el resto de la familia y el Clan patrón. Por ejemplo, una combinación Científico / Superviviente funcionaría igual de bien que Director / Tradicionalista para cualquier Ducheski que sirva al Clan Tremere. Los Conocimientos, Talentos y Técnicas deberían estar relacionados con las artes y negocios en los que sea hábil el Aparecido. Éstos podrían ser campos de la metalurgia, la ingeniería eléctrica, la química industrial o

militar o la informática. Además, la mayoría de Aparecidos Ducheski tienen diversos grados de conocimiento ocultistas que complementan los intereses taumátúrgicos de sus amos. A pesar de estar aislados, los Ducheski han logrado retener su Humanidad, en parte gracias a la guía de los Tremere.

Disciplinas: Auspex, Dominación, Taumaturgia.

Debilidad: Como resultado de los siglos pasados bajo el control de los Tremere, los Ducheski se han distanciado mucho del lado humano de su ser. El aislamiento ha provocado una aberración en las mentes, cuerpos y personalidades de todos los miembros de la familia. Ningún Ducheski puede tener nunca ninguna Habilidad Social por encima de 2.

Cita: «No sé qué circunstancias podrían requerir que realizase una encefaloectomía, Madame, pero puedo asegurarle que mi invención excederá sus expectativas».



Enrathi, los viles esclavitas

Las leyendas afirman que las raíces de la familia Enrathi se remontan a unos humildes orígenes en Italia en algún momento del siglo VI a.C. Fueron una vez granjeros etruscos que habían sufrido enormemente a causa de los cambiantes flujos del comercio y la industria, ya que sus talentos no yacían en trabajar la tierra junto con sus vecinos. Conforme la civilización etrusca pasó de la agricultura a la minería de metales preciosos, los Enrathi se vieron forzados a un nuevo negocio. En lugar de excavar en busca de cobre, los Enrathi se convirtieron en mercaderes y comerciantes, y prosperaron durante largo tiempo con su gente.

Por desgracia, la recién expandida civilización etrusca no duró mucho y terminó por ser asimilada por los romanos en torno al año 500 a.C. No mucho después, las fortunas de la familia Enrathi comenzaron a derrumbarse, ya que los orgullosos romanos preferían hacer negocios con otros romanos. Desesperados y solos, los Enrathi unieron fuerzas con comerciantes y aliados desdenados, como los Rafastio, quienes estaban en una posición similar. No mucho después, la familia se volvió hacia la posesión, comercio, compra y secuestro de esclavos cuando otros mercaderes más respetables no lo habrían hecho.

En verdad, los Enrathi pueden haber sido manipulados para convertirse en una familia de Aparecidos esclavistas a lo largo de muchos años por la Tal'Mahe'Ra. Algunos vampiros sospechan que es posible que los Enrathi fueran agentes leales mucho antes de que se dieran cuenta y que fueron presentados a los Rafastio antes de que los romanos pusieran el pie en el norte de Italia. Aunque sea imposible de demostrar, pocos Enrathi creen que sus ancestros fueran morales y honrados, ya que la familia siempre ha estado llena de oportunistas empecinados en sobrevivir a cualquier coste y sospechan que podrían haber aceptado una vida eterna de servidumbre a cambio de seguridad y la promesa del Abrazo.

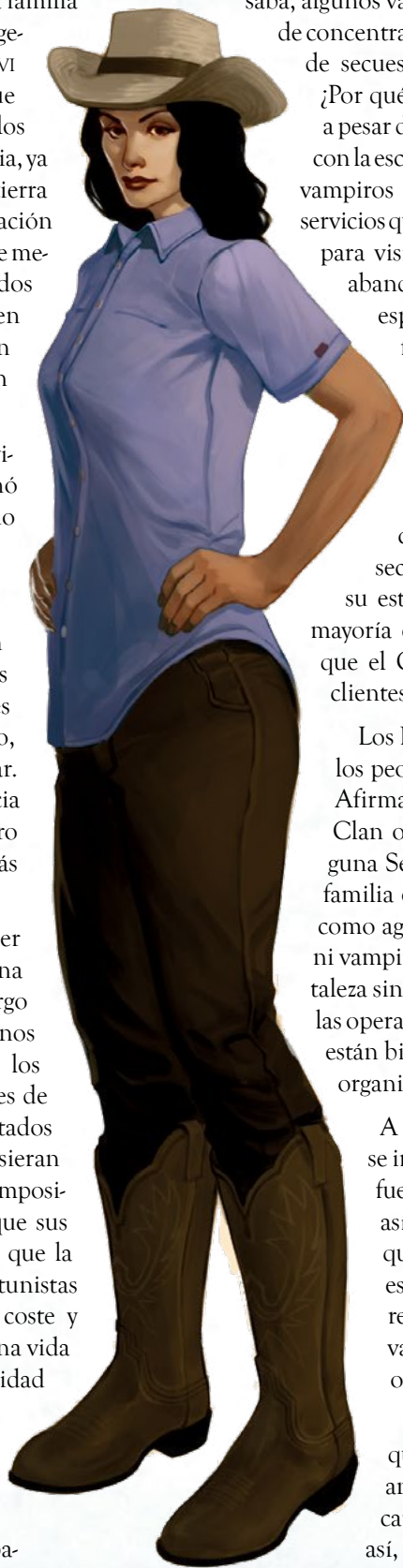
Durante siglos, los esclavistas Enrathi continuaron atrapando y vendiendo almas desesperadas como su principal fuente de ingresos. Conforme el tiempo pa-

saba, algunos vampiros creen que los Enrathi pasaron de concentrarse en el tráfico humano a beneficiarse de secuestrar víctimas porque lo disfrutaban. ¿Por qué si no continuarían jugándose la vida a pesar de los significativos avances para acabar con la esclavitud? Irónicamente, aunque muchos vampiros se beneficiaban enormemente de los servicios que realizaban, como secuestrar “regalos” para visitantes y engatusar a niños para que abandonasen sus camas para alimentaciones especiales, también afirman que esta familia de Aparecidos es incluso más brutal y depravada que los Bratovich. Por ello, aunque los Clanes y Sectas no han condenado abiertamente a los Enrathi, suelen emitirse avisos de andarse con cuidado cuando se trata con ellos, ya que no tienen reparos en secuestrar y vender vampiros a pesar de su estatus y posición. La verdad es que la mayoría de vampiros se sorprendería al saber que el Clan Ventrue es uno de los mayores clientes de la familia.

Los Enrathi actuales son una amalgama de los peores miedos de un niño y un vampiro. Afirman no tener lealtad alguna hacia ningún Clan o Línea de Sangre, ni se afilian a ninguna Secta concreta, aunque una rama de la familia es leal a la Tal'Mahe'Ra y otras actúan como agentes libres. Aunque nadie, ni mortal ni vampiro, ha sobrevivido a una visita a su fortaleza sin haber sido invitado, suele creerse que las operaciones de los Enrathi son sofisticadas y están bien financiadas, como las de cualquier organización terrorista.

A pesar de ser mortales, los Enrathi no se impresionan ante las torturas y no se esfuerzan por mantener su humanidad. Aunque así, lleva mucho tiempo sospechándose que los Aparecidos Enrathi fomentan estos rumores, ya que la familia también realiza caros servicios como transportar a vampiros a través de territorio enemigo o participar en cacerías de transgresores.

Apariencia: Los Aparecidos Enrathi que pueden trazar su linaje hasta sus antepasados etruscos tienen las mismas características que los noritalianos. Aunque así, de todas las familias, los Enrathi se



casan frecuentemente con otras familias y a veces es fácil confundirlos con descendientes de otras familias de Europa oriental. Cuando son vistos en público, los Enrathi tienden a vestir bien y a portar armas adecuadas para un mercenario o seguridad privada. Sin embargo, quienes se atreven a examinarlos más de cerca podrían percatarse de las oscuras manchas en su ropa que nunca terminan de limpiarse.

Creación de personaje: La mayoría de Enrathi participan en el negocio familiar de alguna forma y los personajes tienden a estar especializados de forma acorde. Esclavistas, torturadores y secuestradores, por ejemplo, son más físicos que sus parientes, y su Naturaleza y Conducta reflejan su personalidad amoral. Aunque todos los Enrathi siguen una Senda de Iluminación, esto no significa que no tengan

Habilidades Sociales. Los comerciantes, negociadores, espías y cebos siguen careciendo de escrúpulos, pero necesitan ser más sociales para cumplir con necesidades concretas como atrapar a inocentes o recaudar deudas. A pesar de su monstruosa reputación, los Enrathi son astutos y, como tales, comprenden la importancia de mantener un rostro público.

Disciplinas: Dominación, Ofuscación, Potencia.

Debilidad: Siglos de decadencia moral se han cobrado su precio en los Enrathi. Los miembros de esta familia no pueden tener una puntuación de Humanidad mayor de 3 ni una Consciencia superior a 2.

Cita: «¡Dios mío, eres muy bonita! ¿Te gustaría conocer a tu tío?».



Grimaldi, los rebeldes reservados

La acaudalada familia Grimaldi, semejante a la Enrathi, la Rossellini y la Rafastio, se originó en Italia. Sin embargo, a diferencia de las otras familias de Aparecidos, los Grimaldi habían obtenido estatus, influencia y poder antes de convertirse en propiedad del Clan Tzimisce durante la Edad Media tardía. Los miembros de la familia suelen avisar de cómo sus avaros ancestros fueron engañados por los Demonios para servirles a cambio de más poder, más riqueza y más influencia. En realidad, puede que las tempranas ambiciones de los Grimaldi condenasen a la familia a convertirse en Aparecidos, pero nunca han olvidado el precio que se vieron forzados a pagar. A pesar de sus vastas riquezas y aliados, los fundadores de la familia Grimaldi eran, en un principio, tratados como el resto de Aparecidos y las promesas del Abrazo nunca se han visto cumplidas.

De todas las familias, los Aparecidos Grimaldi han logrado mantener fuertes lazos con el mundo exterior y han mantenido un estrecho control sobre su humanidad. Aunque vieron a otros Ghouls y Aparecidos torturados durante la inquisición, los Grimaldi se infiltraron en los escalones superiores del Sacro Imperio Romano con la ayuda de sus amos. Algunos vampiros especulan que sus conexiones con la Iglesia les permitieron ocultarse a plena vista y es por esa razón que evitaron ser cazados o arrestados por brujería. Históricamente, los Grimaldi han demostrado una impresionante capacidad para anticipar quién podría beneficiarse más de cualquier conflicto, algunos dicen que es la razón por la que se aliaron con los Tzimisce durante la Revuelta Anarquista y por lo que después se unieron al Sabbat.

Tras la Convención de Thorns, los Grimaldi siguieron siendo influyentes durante el Renacimiento y su continuo éxito no pasó desapercibido. Otros Clanes dentro del Sabbat, como los Lasombra y los Ventrue Antitribu, solicitaron sus servicios. Pronto, la familia fue fundamental en los asuntos financieros al proporcionar consejo, dinero y conexiones a los Obispos y Cardenales de la Secta. Aunque los Clanes no confían en los Grimaldi, la familia ha mantenido una

distancia natural debido a que la naturaleza de su negocio requiere que operen a la luz del día. Por ello, aunque el Sabbat siempre ha sospechado de ellos, la familia ha aprendido cómo ocultar sus verdaderos objetivos.

En muchos sentidos, los Grimaldi son un ejemplo de Aparecidos obligados a vivir una doble vida que no está gobernada por la luz del día. Bajo la guía de sus amos, estos Aparecidos manejan los asuntos de los Antiguos del Sabbat y ponen sus cuentas en orden para proteger los intereses de la Secta. Cuando, por ejemplo, se necesita encubrir un asesinato, secuestro o robo, un Obispo esperaría que los Grimaldi lo hicieran.

Sin embargo, a pesar de su presunta lealtad, los Grimaldi trabajarían de la misma forma en pos de sus propios fines, normalmente al mismo tiempo. Un corredor de bolsa podría financiar una expedición para un Domitor Lasombra e invertir un pequeño porcentaje del dinero de la familia en el mismo viaje. Un abogado podría interrogar a testigos clave después de que un Malkavian Antitribu asesinase a un funcionario local y sobornarlos para que informasen de cualquier otra actividad sobrenatural a un número privado.

Aunque la riqueza y propiedades de la familia les concede mayor libertad que a otros Aparecidos, hay un detrimento del que no pueden escapar. El lento paso del tiempo tiene impacto en la salud de la línea Grimaldi y para prevenir los mismos problemas que el incesto ha causado en las familias Bratovich, Obertus y Zantosa, buscan casarse fuera del linaje con compañeros adecuados. Por ello, cuando el Sabbat abandonó Europa para navegar a las Américas, un grupo de comerciantes Grimaldi solicitó acompañar a sus amos, esperando poder convencerlos de crear una nueva familia de Aparecidos en tierra extranjera.

Siguiendo al establecimiento de diversos refugios y baluartes de la Secta en Centroamérica, los Grimaldi volvieron a probar su valor al convertirse en los gigantes financieros y políticos de esa época. En lugar del Abrazo, los Grimaldi pidieron a sus amos asegurarse de la salud de sus sirvientes y propusieron el establecimiento de la rama Salamanca de su linaje. De esta



forma, los Grimaldi han logrado evitar los problemas que acosan a otras familias de Aparecidos.

En realidad, los Aparecidos Grimaldi caminan sobre una finísima línea entre servir a los vampiros y tramar para desertar y unirse a la Camarilla. Su posición, poder e influencia les permite medrar de formas que los vampiros no pueden. Debido a toda su influencia, sus miembros saben que serán tolerados en el Sabbat mientras sean útiles. Sin embargo, para los Grimaldi, la Camarilla supone una salida, y algunos Aparecidos incluso han llegado a idealizar a sus futuros aliados. Aun así, ningún miembro de la familia tiene duda de que el Sabbat cazaría hasta al último hombre, mujer y niño de su linaje si descubren la traición que los Grimaldi han estado tramando durante siglos.

Apariencia: A diferencia de otras familias de Aparecidos del Sabbat, los Grimaldi han puesto mucho esfuerzo en mantener su apariencia. Muchos miembros de la familia visten trajes y vestidos informales, mientras que otros adoptan las modas atemporales que se ajustan a los ricos y las élites sociales.

Creación de personaje: Las Conductas de la Familia Grimaldi varían ampliamente, pero sus Naturalezas reflejan sus roles en la vida. Juez, Ojo de la Tormenta y Perfeccionista son muy comunes. Una gran inversión en Trasfondos es algo obligatorio para estos personajes. Todos los Apareci-

dos Grimaldi tienen al menos algunos puntos de Aliados, Contactos, Influencia, Fama, Recursos o Criados. Sin embargo, cuando selecciones Méritos y Defectos, recuerda recompensar a los miembros Grimaldi que retienen su Humanidad y tiende a castigar a aquéllos que no. Por ello, la mayoría de miembros no siguen una Senda.

Disciplinas: Celeridad, Dominación, Fortaleza.

Debilidad: Desde su nacimiento, a los Grimaldi les enseñan que la familia es lo primero y que los Grimaldi son superiores a todos los demás. Aunque en principio esta actitud crea lealtad, también da como resultado una arrogancia subyacente y dificultad para relacionarse con quienes no son miembros de la familia. Cada vez que un personaje Grimaldi tiene oportunidad de alardear de la familia, especialmente cuando la compara con otros Aparecidos (y Ghouls) del Sabbat, debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad a dificultad 7 para contener su desdén. Esta actitud arrogante puede hacer difícil para la familia formar alianzas o siquiera servir junto a otros Criados del Sabbat.

Además, la mayoría de Grimaldi que sirven como consejeros y Criados de miembros de alto rango del Sabbat están Vinculados a ese vampiro por órdenes del Regente.

Cita: «¿Quién soy? Sólo el consejero bien pagado y respetado del alcalde».



Hermanad Kairuán, la familia fracturada

Se cree que pocas familias de Aparecidos están tan fragmentadas como la Hermanad Kairuán. La historia de la fundación de la familia está ligada a un cisma en el Clan Assamita que ocurrió entre la Casta de los Guerreros y la de los Hechiceros durante los primeros años de la Secta Ashirra en el siglo XII.

Durante los largos años de las cruzadas, los miembros del Clan Assamita se aventuraron más al norte, internándose en Europa para espiar, asesinar y enfrentarse a enemigos entre los Clanes. Al final, un grupo de Assamitas se encontró con el Clan Tzimisce y las familias de Aparecidos que lo protegían. Aunque la Casta de los Guerreros los vio como abominaciones, la de los Visires reconoció la ventaja que suponían para sus amos. La Casta de los Hechiceros, por otra parte, estaba fascinada por los Aparecidos que había creado el Clan Tzimisce y sentía curiosidad por saber cómo era posible para un cuerpo mortal producir Vitae de forma natural.

Por orden de la Casta de los Visires, que sentían que era prudente examinar más a los Aparecidos, reluctantes miembros de la Casta de los Guerreros secuestraron a unos pocos Aparecidos y los llevaron de vuelta a uno de sus baluartes cerca de Alamut. No llevó mucho convencer a una facción dentro de la Casta de los Hechiceros, la cual estaba supuestamente liderada por el místico Sharbel y su Chiquillo Myrsus, para que comenzasen a experimentar con las creaciones Tzimisce para poder desbloquear sus secretos fisiológicos.

Poco después de que comenzaran su trabajo, los miembros de la Casta de los Hechiceros fueron expulsados del baluarte persa. Aunque los detalles sobre su exilio han permanecido ocultos, los Hijos de Haqim actuales creen que fue debido al hecho de que los primeros intentos de los Hechiceros por aplicar ingeniería inversa

al proceso de creación terminaron en un horrible desastre. Desterrada de Alamut, esta pequeña facción de Assamitas se mudó a la cercana ciudad de Al-Qayrawan junto con sus Ghouls y un grupo de Aparecidos capturados entre los que había Bratovich y ahora extintos Basarab.

Los primeros experimentos resultaron fallos intratables que iban desde deformidades a esquizofrenia, lo que ralentizó considerablemente a los Hechiceros. Para poder proceder, unos cuantos de los místicos propusieron una serie de pruebas más disciplinadas que incluían un riguroso entrenamiento. Los Aparecidos con imperfecciones menores, argumentaban, podían seleccionarse y un defecto único podría cultivarse para asegurar su obediencia. Tras varias décadas de prueba y error, la primera generación de Aparecidos de lo que terminaría por ser la Hermanad Kairuán había nacido.

Aunque la Casta de los Hechiceros tuvo éxito, la creación de Aparecidos Assamitas estimuló aún más el conflicto entre Castas. Cada una proponía un uso distinto para la Hermanad. La Casta de los Hechiceros sentía que la Hermanad les pertenecía y como sus creadores tenían derecho a comandarla como creyeran conveniente. Varios místicos Assamitas pensaban que los Aparecidos debían actuar como los guardaespaldas o asesinos diurnos del Clan, mientras otros creían que se debía entrenar a la Hermanad como sus ayudantes. La Casta de los Visires, por otra parte, pensaba que los Aparecidos serían mejores espías que guardaespaldas, ya que no sufrían las mismas restricciones que los Ghouls. En un primer momento, la Casta de los Guerreros no quería tener nada que ver con la Hermanad, ya que veían a sus miembros como abominaciones. Luego, cuando se percataron de que los Aparecidos no serían erradicados con facilidad, buscaron bloquear los futuros esfuerzos de la Casta de los Hechiceros constantemente.

Mientras las Castas discutían y se traicionaban unas a otras, a la Hermanad Kairuán se la dejó en gran medida para que se las arreglase sola. La Casta de los Hechiceros creía que los Aparecidos eran demasiado débiles para iniciar un levantamiento, y Vinculó a los miembros especialmente problemáticos de la familia para impedir aún más un posible ataque. Sin embargo, a pesar de



no tener prácticamente líderes, los Aparecidos tomaron las riendas de los asuntos. Durante el día, llevaban a cabo sus estudios y poco a poco se integraron en la población local al involucrarse en los asuntos de la Iglesia, las escuelas y el gobierno. Sin embargo, por la noche servían a sus amos a cambio de su protección, por miedo a que los brutales cazadores de vampiros *sayyadin* acabasen con ellos.

La combinación de la rivalidad entre las Castas y la atención indebida de los cazadores de vampiros tuvo un significativo impacto en cómo los místicos trataban a sus Aparecidos. Durante casi ochocientos años, la Casta de los Hechiceros mantuvo cerca a la Hermandad. Los que permanecieron en las ciudades menores de Túnez se convirtieron en eruditos e historiadores, mientras que los demás fueron enviados a hacer averiguaciones sobre posibles refugios en ciudades como Londres, Estambul y Múnich.

Aun así, con el tiempo, la Hermandad no renovaba sus filas tan rápidamente como otras familias y lentamente, pero con seguridad, su número comenzó a menguar. Aunque fueron creados por la Casta de los hechiceros ahora trabajan más cerca de los Visires debido a la necesidad, ya que los místicos no operan tan abiertamente como en el pasado. Las generaciones recientes se han alejado de sus devotas raíces religiosas y se han involucrado más en la tecnología, los negocios y el turismo. Sin embargo, en los últimos diez años, algunos de los Guerreros más modernos han comenzado a trabajar de forma reluctante con la Hermandad. Aun así, siglos de desconfianza han puesto a los Aparecidos en una posición incómoda; para integrarse más en el Clan deben competir con Ghouls para ganarse el favor del mismo. Algunos hacen esto por la promesa del Abrazo, otros porque son leales a los ideales del Clan.

Ahora, la Hermandad Kairuán es más pequeña que nunca, y, sin darse cuenta, se ha dividido en facciones. Muchos Assamitas temen que sus Aparecidos acabarán asimilados por otras familias. El pensamiento de perder la única familia de Aparecidos del Clan ha forzado a las Castas a considerar experimentar con la creación de más Aparecidos de nuevo robando el preciado conocimiento de Clanes más entendidos como los Tzimisce.

Apariencia: La mayoría, si no todos, los miembros de la Hermandad Kairuán tienden a ser de ascendencia de Oriente Próximo. Aunque comparten una herencia común, sus modales y estilo a la hora de vestir varían ampliamente de acuerdo a sus creencias religiosas y su disposición a adoptar la moda y tecnología occidentales. Por ejemplo, algunos Aparecidos visten vaqueros y chaquetas a medida mientras otros visten un zobe o un hiyab de acuerdo a la costumbre.

Creación de personaje: Los Aparecidos de esta familia se especializan en un amplio abanico de deberes que suelen estar asociados con Ghouls. Cuando seleccionen Talentos y Habilidades, considera para qué Casta está trabajando el personaje. En general, la mayoría de miembros de la Hermandad no siguen una Senda de Iluminación y se alientan unos a otros a mantener su humanidad para mejorar a su familia.

Disciplinas: Auspex, Celeridad, Ofuscación.

Debilidad: Debido a los años de cuidadosa manipulación genética, todos los Aparecidos de la Hermandad Kairuán sufren del Defecto Curación Lenta, ver V20, pág. 482.

Cita: «Podemos ser pocos, pero permanecemos inquebrantables».



Obertus, los eruditos solitarios

Originalmente, los Obertus eran una familia de eruditos, monjes y clérigos que servían a los Señores Tzimisce Symeon y Gesu en Constantinopla durante el Imperio Bizantino. Hermanos en vida y no-vida, los Señores adoraban al Sire de Gesu, el misterioso Dracon, y legaron su devoción a sus monjes. Después de que la ciudad fuera saqueada en un sangriento sitio y Gesu muriera, Symeon trasladó a los Obertus primero a las tierras ancestrales del Clan en Europa oriental, donde les moldeó para convertirlos en una de las familias de Aparecidos dominantes. Symeon, el Chiquillo del Chiquillo de Dracon, vio valor en los Obertus y convenció a otros Demonios para que le permitieran criar los restos de las familias supervivientes del Clan.

A pesar de la reputación de Symeon de ser místico y menos práctico que sus compañeros, seleccionó a los restantes Aparecidos Narov, quienes eran terratenientes menores y recaudadores de impuestos, para que se incorporaran a la familia Obertus. Los Narov fueron una decisión estratégica, ya que la familia no tenía un poderoso patrón en el Clan como tenía la Khavi y su riqueza había demostrado ser un gran don. Con más recursos, los eruditos Obertus fueron capaces de centrar sus esfuerzos en caras formas de investigación, concentrándose en lo paranormal. Algunos vampiros especulan que el conocimiento del Clan Tzimisce acerca de otras criaturas sobrenaturales aumentó enormemente gracias a los Obertus y que esta información se usó para proteger a los Demonios de ser Cazados hasta la extinción durante sus muchos conflictos.

Por desgracia, con muchos de los Tzimisce y otros miembros de la Espada de Caín buscando dominios en el Nuevo Mundo, los Obertus sintieron que tenían poco apoyo y escogieron abandonar sus baluartes europeos. Tras navegar a las Américas junto con otros miembros del Sabbat, los Obertus siguieron expandiéndose hacia el norte de las colonias y asentamientos a lo largo de la costa oriental. Aunque habían mantenido lazos con sus hogares en Europa y Oriente Próximo, los Obertus siguieron manteniendo un fuerte posición en

Nueva Inglaterra, Washington D.C. y Nueva York, a pesar de la siempre creciente presencia de la Camarilla.

Ahora, los Obertus pasan sus días y noches casi en total secreto estudiando lo oculto como hicieron sus antepasados.

Algunos vampiros sospechan que los Obertus han logrado sobrevivir vendiendo sus servicios a otros vampiros, como los Lasombra o los Tremere Antitribu, pero este rumor nunca se ha confirmado. En realidad, los Obertus evitan hacer pactos con vampiros que no descenden de Dracon a menos que sea absolutamente necesario. Aun así, los Obertus sí que venden secretos a una selecta clientela, principalmente a otras familias de Aparecidos y organizaciones de Ghouls, como los Oprichniki, a cambio de especímenes sobrenaturales, información, protección y otros activos y servicios valiosos.

Como los Grimaldi, la familia Obertus tiene objetivos secretos que bien podrían llevar a su destrucción si los Clanes o Sectas los descubren. Hace mucho, los Antiguos de la familia Obertus se convencieron de que su existencia era un don del propio Dracon y que su fisiología mejorada es el siguiente paso lógico en la evolución humana. Un día, o eso afirman, el *Homo obertus* reemplazará al *Homo sapiens* como la especie dominante, tal y como pretendía Dracon. Con este fin, la familia conduce experimentos para obtener distintos tipos de Sangre vampírica de vampiros voluntarios y ocasionalmente involuntarios. De cuando en cuando han contratado cazadores Bratovich y Oprichniki para obtener “especímenes” de ciertos tipos. Esto también les da la oportunidad de observar a sus compañeros Aparecidos en libertad. Estas expediciones de caza son una ocasión para buscar posibles lugares de descanso de Dracon, quien los Obertus creen que está en un profundo Letargo muy lejos de sus descarriados Chiquillos.

Aunque los Obertus nunca han logrado resultados definitivos, han convencido a sus aliados de que están cerca de crear una existencia similar a la de un Ghoul sin una fuente externa de Sangre. En realidad, los Obertus siempre han hecho tales afirmaciones, ya que no saben cuándo parar de



desentrañar un enigma, incluso cuando saben que es fútil o está plagado de errores. Por ejemplo, algunos Aparecidos Obertus se sorprendieron al descubrir que sus pruebas accidentalmente activaron el gen recesivo de los Narov. Por ello, aunque el bagaje genético de la familia es principalmente Obertus, un pequeño porcentaje ha mostrado rasgos Narov. Esta desafortunada circunstancia, por el momento, no ha llamado la atención de sus patrones en el Clan. Todavía.

Ahora, los eruditos Obertus están comenzando a dividirse y a abandonar los confines de sus propiedades. La mayoría de Obertus que se implica en los asuntos del Sabbat sirven a la facción Hijos del Dracon de los Tzimisce. El siguiente mayor grupo de Obertus está bien situado entre bibliotecas y universidades mortales llevando a cabo investigaciones y todo tipo de experimentos. Una facción menor se ha preocupado menos por la investigación y más por el futuro de la familia. Tras ser testigos de la brutalidad de las demás familias de Aparecidos, sospechan que la única razón por la que los demás quieren sus secretos es porque pueden usarlos como armas. Aunque esto podría ser cierto, otros Aparecidos Obertus sienten que su conocimiento es un precio pequeño a cambio de reunirse con Dracon.

Apariencia: La apariencia de un Aparecido Obertus refleja la tendencia de la familia a permanecer aislada. Algunos podrían encajar en el estereotipo de Hollywood de un desaliñado profesor o bibliotecario de instituto, mientras

que otros visten estilos considerados *vintage*. Los miembros que viajan con frecuencia, por otra parte, han investigado concienzudamente las modas modernas y visten de forma estilosa aunque no ostentosa.

Creación de personaje: Los Aparecidos Obertus tienden a estar muy enfocados en las investigaciones intelectuales y los estudios ocultistas. Tienden a verse atraídos por lo oscuro y prohibido e investigan enigmas cuando otros se darían la vuelta. Por ello, muchos Aparecidos Obertus son científicos, catedráticos, arqueólogos y ocultistas además de guardianes del saber. Aun así, la familia, en general, valora las mentes afiladas por encima de la fuerza bruta y tiende a preferir a los miembros que muestran una destreza mental superior.

Disciplinas: Auspex, Ofuscación, Vicisitud. Los Aparecidos Obertus que muestran signos del linaje Narov deberían cambiar Ofuscación por Dominación.

Debilidad: Los Aparecidos Obertus fueron criados por su destreza intelectual y son dados a los desórdenes psicológicos. La gran mayoría sufre el Trastorno Obsesivo Compulsivo, mientras que los miembros del resurgente linaje Narov están afligidos por el Trastorno Megalomanía; ver V20, pág. 297-298.

Cita: «Sostengo las llaves del conocimiento. Sé qué puertas abrir y terminaré por abrirlas todas».



Oprichniki, los mercenarios codiciosos

Los Oprichniki, quienes se convirtieron en vasallos rusos del Clan Tzimisce, pueden trazar sus orígenes al reinado de Iván el Terrible a mediados del siglo XVI. Un grupo de asesinos sirvió al zar de todos los rusos como su fuerza policial secreta para cazar disidentes y asegurar su derecho a gobernar. A los Oprichniki se les dio carta blanca para castigar como consideraran conveniente y cometieron actos de tortura que iban desde desollar a un aldeano que se había quejado demasiado alto a hervir vivo a un asesino extranjero. Aun así, cada vez que el zar deseaba ejercer su venganza sobre su propia gente, eran los obedientes Oprichniki quienes llevaban a cabo sus órdenes. La historia puede describir al difunto zar como un dictador, pero fueron los Oprichniki quienes atacaron ciudades como Novgorod, lo que tuvo como resultado el asesinato y tortura de miles de civiles inocentes.

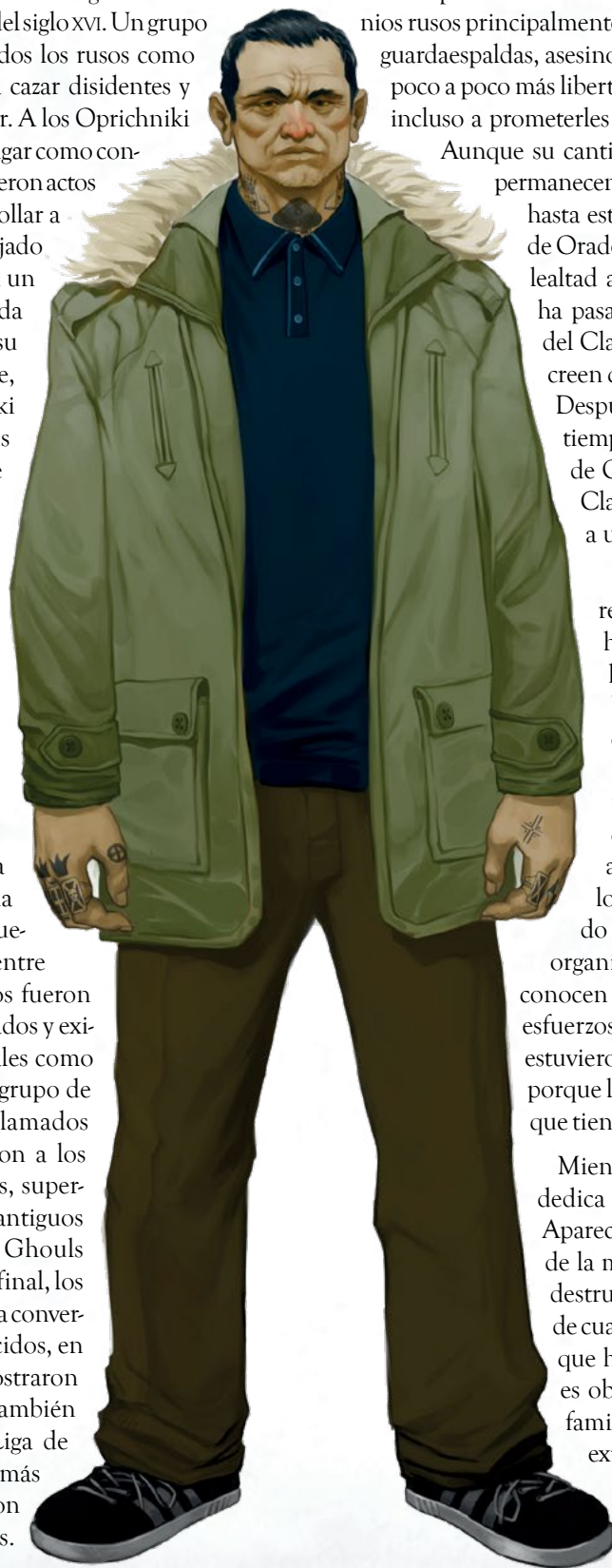
Sin embargo, hacia el final de su vida, el zar mostró a los Oprichniki como los verdaderos monstruos de su reino y les forzó a volverse unos contra otros en una cruenta batalla por la supervivencia. Sólo quedaron en pie los más crueles entre ellos y el resto de mercenarios fueron amenazados con ser encarcelados y exiliados tanto por crímenes reales como imaginarios. Un improbable grupo de vampiros Tzimisce rusos, llamados la Liga de Oradea, Vincularon a los traicionados, pero desafiantes, supervivientes y comandaron a los antiguos agentes secretos como sus Ghouls hasta el albor del siglo XVII. Al final, los Oprichniki fueron criados para convertirse en una familia de Aparecidos, en parte porque los Ghouls demostraron ser guerreros capaces, pero también porque los Antiguos de la Liga de Oradea sintieron que serían más valiosos si pudieran actuar con mayor autonomía de sus amos.

Incluso antes del alzamiento y la caída del Telón de Acero, la familia Oprichniki era un secreto bien guardado. Los Demonios rusos principalmente usaban a los Oprichniki como guardaespaldas, asesinos y correos y habían concedido poco a poco más libertades a sus Aparecidos, llegando incluso a prometerles el Abrazo a cambio de lealtad.

Aunque su cantidad era escasa, los Oprichniki permanecen ocultos para la mayoría del Clan hasta esta noche, y aún sirven a la Liga de Oradea como siempre han hecho. Su lealtad a los desafiantes Demonios no ha pasado desapercibida para el resto del Clan Tzimisce y algunos vampiros creen que es una sentencia de muerte. Después de todo, durante mucho tiempo se ha sospechado que la Liga de Oradea fue aislada del resto del Clan como castigo por su reticencia a unirse al Sabbat.

En la era actual, circulan rumores sobre cómo los Oprichniki se han mezclado enormemente con la mafia rusa o la *Organizatsiya*. Unos pocos Aparecidos, junto con varios parientes de sangre, actúan como guardaespaldas, mercenarios y exploradores de la *Organizatsiya*. Aunque algunos vampiros creen que los Oprichniki están aprendiendo poco a poco a construir una organización criminal propia, pocos conocen la verdad tras sus acciones. Sus esfuerzos por unirse a la *Organizatsiya* estuvieron bendecidos por sus patrones, porque los Oprichniki han descubierto que tienen talento para cazar vampiros.

Mientras que la Liga de Oradea se dedica a las políticas del Clan, sus Aparecidos viajan junto con miembros de la mafia rusa para causar el caos y destruir a los enemigos de sus amos de cualquier forma que puedan. Aunque hay menos de cien Oprichniki, es obvio para sus víctimas que esta familia se niega a enfrentarse a la extinción. Por ello, para todos los miembros supervivientes de los Oprichniki, el propósito



de la familia parece estar relacionado con cazar vampiros o ser preparado para el Abrazo.

Por desgracia para los Oprichniki, es más que probable que los Antiguos de la Liga de Oradea les hayan conducido a este dilema, al igual que Iván el Terrible hace siglos. Sólo el tiempo dirá si esta familia de Aparecidos es lo bastante diestra para sobrevivir y medrar.

Apariencia: Los Oprichniki son esbeltos y de músculos bien formados y la ropa no oculta este hecho. Los miembros tienden a llevar el pelo corto, ya sea en estilo militar o al rape, y prefieren botas de combate, camisetas negras y pantalones de camuflaje. En general, se les suele encontrar viajando en grupos de dos, tres o más y rara vez se les ve solos en público.

Creación de personaje: Los Oprichniki tienden a concentrarse en un entrenamiento físico vigoroso para asegurarse de que están listos para luchar en cualquier momento. Típicamente hablando, los personajes comparten rasgos adecuados a un soldado de fortuna. Los Atributos Físicos

y los Talentos y Técnicas enfocados al combate tienen mayor uso que las capacidades sociales. Aun así, existen los estrategas y aquellos Aparecidos que tienden a asumir una combinación de Atributos Mentales y Conocimientos de corte militar y urbano.

Disciplinas: Animalismo, Ofuscación, Potencia.

Debilidad: Los Koldun rusos creen que la familia Oprichniki está embrujada por los fantasmas de sus víctimas y todas las generaciones futuras han quedado malditas por los crímenes de sus fundadores. Los Aparecidos sufren a manos de al menos un fantasma como en el Defecto Embrujado; ver V20, pág. 495. Éste es un Defecto permanente que no puede resolverse mediante el uso de Magia de Sangre, Disciplinas ni otros medios. Si un Aparecido Oprichniki descubre la forma de deshacerse de un fantasma concreto, otro siempre toma su lugar.

Cita: «Estoy impelido a luchar, como una polilla se ve atraída por la llama».



Rafastio, las orgullosas brujas

Las brujas de los Rafastio se ven a sí mismas como la más antigua y la primera de las familias de Aparecidos, y sus Antiguos proclaman que todas las demás familias de Aparecidos descienden de ellos. Aunque esta afirmación es algo incorrecta, sus duras palabras son indicativas de su orgullo.

Los Rafastio aparecieron entre las tempranas civilizaciones que se encontraban a lo largo del río Po mucho antes del auge del Imperio Romano. La familia matriarcal comenzó practicando brujería y abrazó deidades maternas como sus diosas patronas. Tenían talento para aprender rituales y hechizos, y su reputación para sanar y maldecir creció con el tiempo.

Al final, los Rafastio atrajeron la atención de los vampiros locales de la zona y su curiosidad por los perturbadores visitantes de la Tal'Mahe'Ra creció en algún momento durante la Edad Oscura. Al reconocer que eran no-muertos, las brujas consideraban a los vampiros criaturas condenadas cuya Sangre mágica contenía la misma cantidad de gran poder y maldiciones. Aunque no fueron bienvenidas como iguales, las brujas fueron invitadas a observar cómo los vampiros fortalecían a mortales ordinarios al coste de servidumbre eterna.

La historia sobre cómo algunos de los Rafastio se convirtieron en la primera familia de Aparecidos de la Verdadera Mano Negra se ha vuelto a contar una y otra vez para encajar en el discurso de proclamada independencia de las brujas. Lo que sí se ha confirmado, sin embargo, es que una facción de las brujas exploró tentativamente distintas alianzas con diversos patrones hasta que se asentaron con la Tal'Mahe'Ra por razones desconocidas. Algunos dicen que los Rafastio ayudaron a los Giovanni con sus experimentos y cubrieron cuidadosamente su rastro en la destrucción del Clan Capadocio. Otros creen que los intereses de las brujas en la Vitae y las Disciplinas las condujeron a colaborar con místicos del Abismo Lasombra o con los Demonios al tratar de redescubrir los secretos de la Hechicería Koldúnica.

Después de convertirse en Aparecidos, los Rafastio siguieron vendiendo sus servicios a una mezcla de Clanes y Líneas de Sangre a cambio de saber ocultista relacionado con Necromancia, Taumaturgia y otras Magias. Aun así, algunas brujas trabajaban dentro de la Tal'Mahe'Ra, y su destino quedó exclusivamente ligado a la Secta. Sin embargo, con el tiempo, aunque la familia contenía muchos Aparecidos, los Rafastio se expandieron para incluir también a mortales y brujas estáticas.

Como las demás familias de Aparecidos, los Rafastio se arriesgaron a ser cazados, arrestados, torturados y asesinados durante los primeros días de la inquisición y los juicios de brujas que asolaron Europa durante siglos. Sin embargo, a diferencia de otros, los Rafastio sobornaron y manipularon a cazadores para que mirasen a otro lado y pueden incluso haber llegado a convertirse en cazadores ellos mismos. En realidad, la mayoría de familias de Aparecidos creen que los Rafastio negociaron sus servicios con los Clanes y otras familias a cambio de protección y muy probablemente cambiaron su apellido muchas veces para evitar el escrutinio. En verdad, su naturaleza impredecible es en parte lo que hace a esta familia tan peligrosa; tienen tendencia a mentir y urdir historias increíbles antes que afrontar la verdad.

En la era actual, los Rafastio no sirven a nadie salvo a sí mismos. Muy de cuando en cuando, un Aparecido Rafastio hace una aparición temporal y ofrece sus servicios a un Antiguo a cambio de información en apariencia inofensiva. La mayoría de vampiros no tiene mucha consideración por los Rafastio y no los considera una amenaza. Aun así, se desconoce cuántos Aparecidos, brujas estáticas y mortales son y qué apellidos están conectados con los Rafastio. También es poco claro, para gran disgusto de los líderes de Secta, cuáles son los verdaderos objetivos de la familia. En apariencia, parece que los Rafastio piensan y tramán como vampiros y han estado trabajando hacia una meta concreta desde la primera vez que entraron en contacto con ellos.



Aunque los Rafastio afirman tener muchos miembros, se sospecha que menos de unos pocos cientos de Aparecidos han sobrevivido hasta día de hoy. Algunos vampiros creen que se han congregado en torno a grandes áreas metropolitanas de EE.UU. y partes de Europa oriental, pero hay una gran probabilidad de poder encontrar Rafastio en cualquier país, suponiendo que sepas dónde buscar.

Apariencia: Cuando se les compara con otras familias de Aparecidos, los Rafastio varían en términos de etnia y otros rasgos, debido a su tendencia a mezclarse con aquéllos que tienen una afinidad natural con la magia. Rara vez visten de forma ostentosa fuera de sus ritos y tienden a llevar ropas sencillas de colores anodinos que no llaman la atención.

Creación de personaje: La Naturaleza y Conducta tienden a variar enormemente, pero los Atributos Mentales y los Conocimientos son siempre apreciados. La mayoría, si no todos, los Aparecidos Rafastio tienen inclinación por

lo oculto y todos los demás Rasgos deberían apoyar a un estudio de un campo concreto, como Taumaturgia, o un espectro más amplio que incluya otras formas de magia.

Disciplinas: Animalismo, Auspex, Taumaturgia.

Debilidad: Las brujas Rafastio han sobrevivido a una maldición desde los primeros días de su linaje. Durante la Luna nueva, la dificultad de usar Disciplinas aumenta en 2. Mientras está creciente o menguante, aumenta en 1; durante la Luna llena la dificultad se reduce en 1.

Además, la Sangre Rafastio rechaza directamente el vampirismo. Los intentos de Abrazar a un Rafastio siempre han fallado y normalmente tienen como resultado la muerte de un Aparecido. El cadáver no retiene ni una gota de Sangre y se descompone tan rápidamente que no puede ser examinado con mayor profundidad.

Cita: «Los búhos oyen mis susurros y los cuervos alzan el vuelo. Son buenos presagios».



Rossellini, los “Hermanos Pequeños”

Durante siglos, el Clan Giovanni ha retratado con éxito a los Rossellini como una familia menor de parientes que se había topado con Claudius Giovanni, un vampiro del que se rumoreaba que era hijo de Augustus, el Fundador del Clan, en algún momento del siglo XVI. De acuerdo a los archivos del Clan, los Giovanni forzaron a los Rossellini a jurarles lealtad como castigo por sus transgresiones.

La mayoría de vampiros, especialmente los que estaban concentrados en asuntos más apremiantes, pensaron poco en lo que ocurría realmente. Estaban más preocupados por la atrevida proclamación del Ventrue Hardestadt que de la Conspiración de Isaac, un grupo fundado por Claudius para tener por objetivo al Clan Capadocio, que debería haber sido investigada y sus miembros llevados a la justicia por exterminar a uno de los Fundadores de los trece Clanes originales. Sin embargo, Claudius era sospechoso de Diablerie, un necromante capaz y un conspirador astuto, así como un miembro de alto rango del Clan Giovanni. Por ello, a pesar de los rumores de que la familia Rossellini podía, de hecho, haber tratado de derrocar a Claudius o frustrar sus planes, la Camarilla no se involucró y dejó que los Giovanni se las arreglasen solos.

Aun así, para los Rossellini, los Giovanni se aprovecharon de sus ancestros para suplantar al Clan Capadocio. Desde los días del Imperio Romano, los Rossellini eran estudiantes de lo oculto y, según ellos, habían logrado comunicarse con fantasmas y controlarlos sin usar Sangre vampírica. Según algunos, fue la familia Rossellini la que primero atrajo la atención del Clan Capadocio y los Giovanni, como niños mimados, se volvieron celosos y los condenaron a la servidumbre. Los Giovanni, por otra parte, afirman que se vieron forzados a castigar a los Rossellini después de que su gran Fundador, Augustus, descubriera que habían intentado invocar a una ancestral criatura de las tierras de los muertos.

La historia de cómo una familia de necromantes humanos se convirtió en Aparecidos se ha perdido en el tiempo. Los Rossellini creen que sus antepasados habían sufrido una

enfermedad sobrenatural e incurable que terminó por volver locos con la culpa de comulgar con los muertos a varios de sus ancestros. En este estado debilitado, o eso afirman, los Rossellini se aproximaron a Claudius en busca de ayuda y fueron inicialmente regañados por fornicar con cadáveres y dañar la reputación de la familia.

De hecho, Claudius amenazó a sus familiares y les dijo que si alguna vez hablaban de su sufrimiento, pagaría a cazadores para que pusieran fin a su miseria. Luego, tras muchos meses de silencio, el propio Augustus se aproximó a la familia Rossellini declarando que se apiadaba de ellos y que había descubierto un ritual sagrado que podía restaurar su salud.

Aunque los miembros más jóvenes de la familia Rossellini tienen razón al mostrarse escépticos respecto al pasado, son dolorosamente conscientes de que son únicos. No sólo porque sean una de las familias de Aparecidos más jóvenes, sino porque los *Piccolo Fratellini* son distintos a cualquier otro. Su piel pálida, ojos embrujados y frío tacto no pueden ocultar lo que el Clan Giovanni ha buscado ocultar durante tres siglos; los Aparecidos Rossellini fueron creados mediante un uso desconocido de Necromancia.

La mayoría de vampiros, Ghouls y Aparecidos asumieron por error que los Rossellini son una familia perversa porque sufren una adicción a su arte. Sin embargo, todos sus miembros, incluso los niños, comparten el mismo conjunto de perturbadoras características y las mismas horripilantes tendencias. En realidad, esta confusión común obra en beneficio de la familia, ya que la mayoría de Clanes asume que los secretos para crear Aparecidos yacen en el Clan Tzimisce y no en ningún otro. Si los demás Clanes descubrieran este hecho, los Giovanni temen que los *Piccolo Fratellini* serían secuestrados y diseccionados para un mayor estudio.

En las noches actuales, los miembros del Clan Giovanni se mantienen callados respecto al asunto de sus Aparecidos. Los aliados del Clan creen que son irrazonablemente paranoicos y han sido testigos de reinantes que sobrealimentan a sus esclavos por miedo a represalias. Aun así, esto no impide que



algunos vampiros susurren que algún día los Rossellini derrocarán a sus amos, igual que los Giovanni hicieron hace siglos. Quizás es por esa razón por la que el Clan busca experimentar en otras ramas de la familia, como los Pisanob de Centroamérica o los Li Weng de San Francisco.

Por ahora, los Rossellini se dedican a sus largas noches de estudios y prácticas ocultistas. Ansían la soledad y suelen reaccionar mal cuando se ven obligados a estar en una habitación atestada de gente. Se sospecha desde hace mucho que la familia tiene una biblioteca con libros que rivalizan con los tomos de cualquier Capilla Tremere y que buscan constantemente nuevas adiciones para su creciente colección. Sin embargo, quienes no comparten una pasión por gobernar a los fantasmas, tienden a perseguir otras ramas de saber ocultista como la alquimia o la Taumaturgia.

La mayoría, si no todos los Aparecidos Rossellini, también son tratados como vasallos y a menudo se les encarga llevar a cabo las órdenes de sus Domitores. Por ello, no es infrecuente encontrar a un *Piccolo Fratellino* encogido de miedo en un rincón durante una reunión del Clan, espiando a sus enemigos o entregando mensajes.

Apariencia: Los miembros de la familia Rossellini son, como el Clan Giovanni, principalmente de ascendencia italiana. Aun así, debido a selectos matrimonios con otras familias Giovanni menores, no comparten rasgos tan uniformes como color de piel, pelo u ojos. En general, su apariencia refleja el precio de la Debilidad de la familia. Su piel tiende a ser cetrina, sus manos tiemblan y sus ojos son

rojos. A pesar de su reputación de acechar en polvorientas catacumbas y dormir en ataúdes ocupados, los Aparecidos Rossellini suelen vestir de forma impecable, lo que sólo les hace aún más perturbadores.

Creación de personaje: Aunque tienden a ser más intelectuales que sociales, los Rossellini suelen ser solitarios atrapados por la Debilidad de la familia. Como tales, muchos miembros siguen una Senda de Iluminación y tienden a evitar el contacto con otros. Enigma, Conformista, Niño, Truhán y Masoquista son Arquetipos apropiados entre los que escoger. Los Rossellini tienen Contactos entre los miembros de la comunidad ocultista y pueden tener un mentor entre los Giovanni o cualquiera de sus familias menores. Por último, todos los Aparecidos que sirven a los Giovanni se benefician de Recursos adicionales.

Disciplinas: Dominación, Fortaleza, Necromancia.

Debilidad: Todos los Aparecidos Rossellini, independientemente de su edad, sufren el Defecto Visión de Muerte; ver V20, pág. 495. Tienen -2 de dificultad para resistir todas las tiradas basadas en Apariencia, pero tienen +2 de dificultad en cualquier tirada de Percepción. Las interacciones sociales son un desafío y los miembros sufren +1 de dificultad en las tiradas Sociales. Debido a la creencia de que están viviendo en un paisaje de pesadilla lleno de muerte y podredumbre, algunos Aparecidos pueden desarrollar más Defectos a discreción del Narrador.

Cita: «No importa lo que concibas, no puedes escapar a la muerte».



Sirvientes de Anushin-Rawan, los Elegidos

Hace siglos, una Antigua Ventrue llamada Anushin-Rawan eligió la árida isla de Giaros en el mar Egeo como lugar de un Elíseo que ocupara toda una isla para la Camarilla. Aunque se cree que no está poblada, algunos humanos sí viven allí y sirven a Anushin-Rawan como ayudantes, jardineros, constructores, trabajadores, concubinas y cualquier cosa que necesite. Estos sirvientes, a los que se refieren como los Elegidos, parecen tener ojo para lo que sus invitados vampíricos más necesitaban. Aunque pasan desapercibidos para algunos visitantes, otros Vástagos se percatan de lo educados y complacientes que son. Los Elegidos obedecen sin ser innecesariamente obsequiosos como la mayoría de Ghouls Vinculados y rara vez son un estorbo.

Sólo un puñado de Vástagos, todos ellos Ventrue de alto rango, saben que los Elegidos son en realidad Aparecidos. La mayoría de Vástagos ha asumido que son Ghouls o sirvientes mortales y nunca han sospechado que Anushin-Rawan creó a esta singular familia. Según la leyenda, creó a los Elegidos hace muchos siglos al llevar a piratas y concubinas a Giaros. La deshabitada isla era un asentamiento ideal para un Elíseo, ya que se rumoreaba que también estaba imbuida con magia feérica.

Anushin-Rawan ha declarado públicamente que las propiedades místicas de la isla crearon de forma natural una familia de Aparecidos tras siglos de crear Ghouls entre los miembros de la misma población. Esto, sin embargo, es una mentira imposible de demostrar. Aunque cualquier vampiro podría sospechar que no es así como fueron creados los Elegidos, Anushin-Rawan es una de los Ventrue de alto rango más respetados del mundo. Nadie se atrevería a enfrentarse la vampira que ha dedicado su vida a un Elíseo que tantos han disfrutado, aunque deberían preguntar al Clan Baali o al Infernalista Valerius Maior.

En realidad Anushin-Rawan no fue el primer vampiro en recorrer Giaros. Hace mucho, el Clan Baali estableció un templo en la isla dedicado a su poderoso líder Nergal y sus ritos infernales mancharon la tierra. La magia yació inactiva hasta que Anushin-Rawan llegó a la isla para crear a su familia de Aparecidos y ni siquiera ella

es consciente de si descubrió la isla por accidente o fue inconscientemente manipulada para visitarla. En cualquier caso, el resultado final de sus esfuerzos provocó que una isla una vez usada por Infernalistas se convirtiera en un paraíso para Vástagos.

Con el tiempo, Anushin-Rawan ha entretenido a muchos Vástagos leales e invitados inusuales en su isla, desde la Justicar Ventrue Lucinde a brujas Rafastio, y los Elegidos han servido a todos ellos. Este oasis no ha pasado desapercibido a otras Sectas, aun así, y a pesar de sus intentos por infiltrarse en Giaros, fueron rápidamente escoltadas fuera de la isla dejando ésta sin daño. En realidad, la hospitalidad de Anushin-Rawan es legendaria. Ocasionalmente, la Matusalén Ventrue presenta a uno de los Elegidos como un regalo para un miembro de alto rango de su Clan, con la recomendación de que debería ser emplazado en posiciones que ayuden a proteger la Mascarada. A cambio, ella recibe valiosa información sobre el funcionamiento interno de su Clan y Secta y ofertas para visitar dominios Ventrue por todo el mundo.

Aunque la mayoría de vampiros sospechan de las tendencias altruistas de Anushin-Rawan, no la ven ni a ella ni a sus Elegidos como una amenaza. La Matusalén ha usado esa percepción para establecer instalaciones de entrenamiento en áreas bien pobladas con la bendición de sus compañeros de Clan. Estos edificios han sido usados tradicionalmente para instruir a candidatos a ser Ghouls Ventrue, y se están estableciendo nuevas propiedades en Las Vegas y Seattle. Estas supuestas academias de Ghouls, que han existido desde hace siglos, también han producido nuevos sirvientes para Anushin-Rawan. La mayoría, si no todos, los Ventrue creen que están proporcionándole futuros Ghouls y no son conscientes de que está usándolos para fortalecer el linaje de los Elegidos y asegurar la salud de su familia de Aparecidos.

Sin embargo, en los últimos diez años más Elegidos han ido abandonando la isla por razones desconocidas. No sólo Anushin-Rawan ha

presentado a sus Aparecidos como regalos a Ventrue de alto rango con mayor frecuencia, sino que sus Aparecidos también han estado ayudando a sus compañeros de Clan a asegurar refugios en ciudades en disputa. Por ahora, la legendaria isla de Anushin-Rawan los ha protegido a ella y a sus Elegidos de un mayor escrutinio, y sólo el tiempo dirá cuándo y cómo se desenvolverá el mito de la Matusalén Ventrue.

Apariencia: Los Elegidos proceden de todas las etnias y trasfondos, y visten impecablemente de acuerdo a los deseos de Anushin-Rawan. Ocasionalmente, ella pedirá a sus sirvientes que vistan atuendos que encajen con un tema mitológico para impresionar a sus invitados. Aunque suelen vestir bien, llevan ropa adecuada para sus tareas.

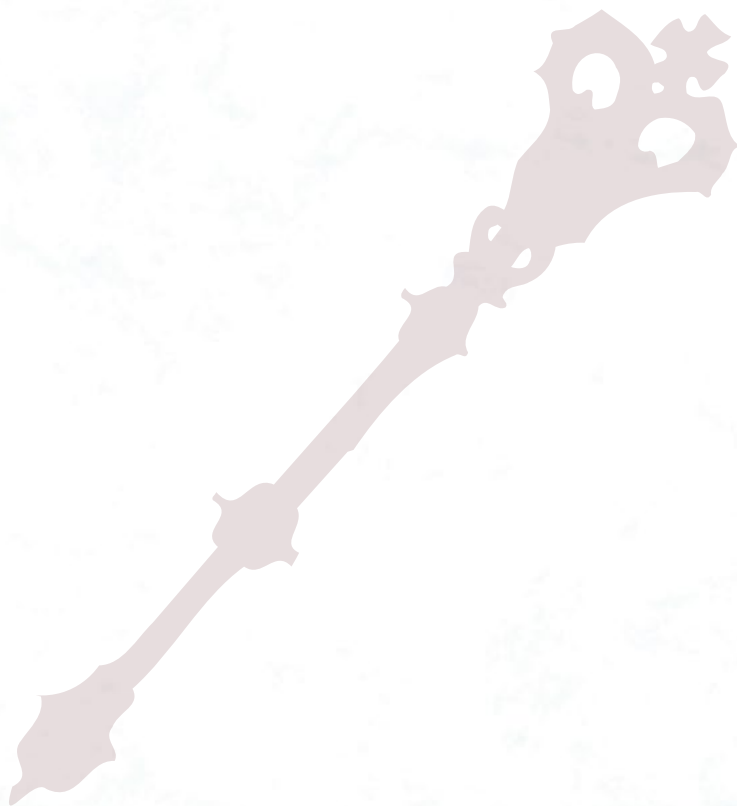
Creación de personaje: Los sirvientes de Anushin-Rawan han sido escogidos y criados de forma similar a los candidatos seleccionados para convertirse en Ghouls Ventrue. Por ello, a diferencia de otras familias de Aparecidos, los Elegidos tienden a representar los ideales del Clan Ventrue. A pesar de su propensión a la servidumbre, estos Aparecidos suelen estar entrenados para encajar en el rol para que el

fueron designados. Por ejemplo, un Elegido guardaespaldas tendría mayores Rasgos Físicos que un Elegido mayordomo. Se espera que sigan las Tradiciones y mantengan un fuerte contacto con su Humanidad.

Disciplinas: Auspex, Ofuscación, Presencia.

Debilidad: Los sirvientes de Anushin-Rawan han sido criados para obedecer sin cuestiones o quejas. Esta servidumbre está místicamente vinculada a su Sangre. Por ello, cuando sus Aparecidos están en presencia de un vampiro que desciende de ella sin importar su Generación, se ven impelidos a servir a ese Ventrue como si estuvieran sufriendo los efectos de un Vínculo de Sangre. Un Aparecido sólo puede estar Vinculado místicamente a un único descendiente en un momento determinado; si hay dos o más cerca, el Aparecido estará Vinculado al primer descendiente al que se encuentre. Aun así, los efectos son temporales y duran diez noches menos la puntuación de Fuerza de Voluntad del personaje.

Cita: «Por supuesto, mi señor. Cualquier cosa que necesite. Ella estará complacida, estoy seguro».



Zantosa, los hedonistas mezquinos

En apariencia, la familia Zantosa no parece tener un propósito o proporcionar ningún beneficio al Sabbat más allá del entretenimiento ocasional que ofrecen a los Toreador Antitribu, las Serpientes de la Luz y el Clan Tzimisce. De hecho, si se le preguntase su opinión al Cainita medio, asumiendo que hubiera oído hablar de los Aparecidos, probablemente respondería con una mirada vacía. Según se dice, la familia Zantosa parece haber sobrevivido a su utilidad poco después de su creación. Los pocos que conocieron a los Zantosa en la cúspide de su poder creen que es un milagro que hayan sobrevivido hasta hoy dado su hedonista y decadente estilo de vida.

Los Zantosa eran originalmente conocidos como Szantovich y eran una de las familias de Aparecidos originales creadas por el Clan Tzimisce. Bien considerada, la familia era conocida no sólo por sus abundantes riquezas y crueles inclinaciones, sino también por su honradez. Aunque ningún Cainita se tomaría en serio a un Aparecido Zantosa en la actualidad, no siempre fue así. Durante el meteórico ascenso de los Grimaldi al poder, por ejemplo, los Zantosa expresaron su desdén por ellos y lograron frustrar los esfuerzos de los Grimaldi por casarse con miembros de otras familias de Aparecidos de Europa oriental.

Durante muchos años, la familia Zantosa disfrutó de las alturas del poder y mantuvo esta posición hasta el declive de su Clan patrón. Tras la devastación durante la Revuelta Anarquista, los Aparecidos Zantosa se retiraron a sus cámaras, renunciando a los planes sociopolíticos a largo plazo en favor de la gratificación a corto plazo. Sus vicios pronto se volvieron legendarios, ya que iban desde el alcoholismo y el abuso de las drogas a extrañas formas de fetichismo y automutilación. Considerados un hazmerreír y una vergüenza para el Clan, se ha dejado que la familia Zantosa se las arregle sola durante siglos. Estos Aparecidos han caído tan lejos de su antigua gloria que suelen ser recibidos con desdén hasta que presentan una nueva droga o sugieren una forma experimental de beber la Sangre. Esto, sin embargo, les ha dado una ventaja que ninguna otra familia tiene, ya que no hay un solo Ghoul, Aparecido o vampiro que crea que son una amenaza.



En las noches actuales, los Aparecidos Zantosa siguen buscando nuevas emociones y placeres en compañía de sus “amigos”. Aunque puede que una vez riñeran con otras familias de Aparecidos, como los depravados Bratovich y los resurgidos Grimaldi, han dejado a un

lado sus diferencias en favor de una nueva meta: hacer aliados. Parece que, por la razón que sea, los Aparecidos Zantosa están agasajando a otros Aparecidos y sus patrones en locales exóticos y entre la élite social. Sin embargo, para la mayoría de Cainitas, la familia Zantosa es un grupo impredecible y los súbitos cambios en su comportamiento no son causa de preocupación. Los Aparecidos de la familia no sólo alientan esta imagen, sino que continúan haciéndose los tontos mientras comercian con armas con los Oprichniki o piden limosnas a los Grimaldi para entretener a los líderes del Sabbat.

A pesar de sus tendencias adictivas, los Zantosa son conscientes de que no pueden sobrevivir mucho más en su estado actual. Recientemente se han empezado a casar con familias conectadas con los bajos fondos criminales, como el clan Yamaguchi de la Yakuza, para continuar el linaje Zantosa e impresionar al Sabbat. Aunque pueden seguir pasando desapercibidos y, en muchos casos, indeseados por la Secta, una creciente facción de Aparecidos Zantosa ha puesto sus esperanzas en retener el estatus y posición que una vez poseyeron.

Apariencia: Los Zantosa muestran los signos de su adicción. Su piel suele ser apagada, sus ojos suelen estar enrojecidos y su pelo tiende a ser fibroso. Aunque se niegan a caer en la depravación, su ropa acostumbra a estar arrugada y descuidada. Muchos Aparecidos Zantosa encajan en el estereotipo de adictos e intencionadamente se visten para interpretar ese papel y así hacer que sus poderosos invitados se sientan cómodos.

Creación de personaje: De todas las familias de Aparecidos, la Zantosa presume de la mayor variedad de caracteres, aunque muchos de ellos no pueden conservar un trabajo. Tienden a tener

personalidades encantadoras y suelen trabajar en campos relacionados con el entretenimiento como oposición a posiciones más eruditas o atléticas. Los que no pueden mantener un trabajo tienden a ser timadores y ladrones, que despluman a mortales para financiar sus hábitos. Los únicos aspectos que comparten todos los Aparecidos Zantosa están relacionados con sus tendencias adictivas.

Disciplinas: Auspex, Presencia, Vicisitud.

Debilidad: Para los Aparecidos Zantosa es un desafío resistir la tentación. Cada vez que un Aparecido Zantosa se ve expuesto a una experiencia particularmente placentera, debe hacer una tirada de Fuerza de Voluntad. La dificultad la determina el Narrador dependiendo de la experiencia en cuestión. Un fallo indica que el Zantosa

está ahora obsesionado o es adicto a esa sensación en concreto. Esto podría verse reflejado en consumir una nueva droga, realizar una postura sexual determinada, disfrutar de un suntuoso vino o que le alimenten. Obsesionado, el Aparecido hará casi cualquier cosa para experimentar esa sensación de nuevo.

Los Aparecidos Zantosa también son incapaces de gastar Fuerza de Voluntad para resistir cualquier poder sobrenatural que los persuade para satisfacer una nueva fuente de placer, sin importar lo peligrosa que sea. Muchos han encontrado su fin definitivo a manos de vampiros, hadas o criaturas más extrañas.

Cita: «Si puedo esnifarlo, lo haré. Si no puedo, lo intentaré de todas formas».



Otras familias

El una vez orgulloso linaje *Marijava* se ha fracturado en dos líneas familiares principales. Algunos sirven a la Tal'Ma-he'Ra como espías y asesinos, mientras que otros sirven a amos Ravnos y Setitas como guardianes. Sin embargo, unos pocos sirven como líderes de cultos también para Setitas emprendedores. La mayoría de la familia es de ascendencia hindú y tiene propiedades cerca de Bombay y Nueva Delhi en India, así como en Kabul en Afganistán. Los *Marijava*, tiempo atrás una de las mayores familias de Aparecidos, han sufrido una tremenda erosión debido a las décadas de estar en el frente de gran cantidad de conflictos, incluyendo batallas por ideología y territorio entre los Ravnos y los misteriosos no-muertos de Oriente.

Los *Marijava* son bastante susceptibles al Vínculo de Sangre y quedan Vinculados a un vampiro con un solo trago. Por ello, suelen viajar en parejas y mantener muy vigilados a los no-muertos (incluso a aquéllos a los que sirven) esperando evitar ser esclavizados.

Los *Keskinen* sirven a la Anciana loca Louhi. Se desconoce cómo o cuándo la mística adquirió a esta familia o si creó al linaje ella misma mediante rituales robados. Los *Keskinen* son una familia muy pequeña y unida, aún más insondables que su ama Matusalén. Viajan por toda Europa adquiriendo materiales alquímicos y ocasionalmente intercambian conocimientos con Tzimisce Koldun o místicos mortales. Practican magias viejas y casi olvidadas alimentadas en parte por su retorcida Sangre y tradiciones transmitidas a lo largo de muchos años.

La mayoría de vampiros ni siquiera sabían de su existencia hasta la reciente alianza de Louhi con el Movimiento Anarquista en Escandinavia (ver **Anarquistas Liberados**, pág. 59). Incluso ahora, la mayoría de vampiros cree que son Ghouls excéntricos al servicio de la Matusalén. Todos

los *Keskinen* comparten la obsesión de su patrona de dar lugar a una noche eterna al bloquear el Sol. Este Trastorno se manifiesta de numerosas formas distintas en toda la familia.

La familia *Katayama* es la más joven de las familias de Aparecidos al haber alcanzado sólo la tercera generación de Aparecidos. Por el momento, hay menos de una docena de *Katayama* en total, incluyendo mortales y miembros Aparecidos. Su desarrollo está siendo cuidadosamente monitorizado bajo condiciones controladas por el Doctor Douglas Netchurch y, más recientemente, por su Chiquilla, la Doctora Nancy Reage.

Aunque los científicos Malkavian han intentado experimentar con Ghouls y Aparecidos otras veces, el verdadero avance en su investigación se produjo cuando un distante colega suyo (el Doctor Mortius, un estudioso Tremere de Milwaukee) les “prestó” a un asistente Ducheski. Este Aparecido fue primero entrevistado, examinado en todo detalle y luego añadido al programa eugenésico de los Aparecidos. El Doctor Netchurch afirma que los Aparecidos son una especie mejorada y se niega a creer que la denominada Magia de Sangre tenga nada que ver con su habilidad para crearlos.

Recientemente, dos de los *Katayama* han sido enviados a Londres para trabajar con otro colega del Doctor Netchurch, el Doctor Willum Timothy, un respetado consejero Malkavian de la Reina Anne. El psicólogo ha prometido monitorizar el desarrollo de sus nuevos protegidos al tiempo que lo ayudan en sus propios experimentos en lo concerniente a la psique vampírica. Además, la Doctora Reage espera terminar por cruzar a los *Katayama* con los Ducheski y los Sirvientes de Anushin-Rawan.

Pese al interés que la doctora tiene en la condición de los Aparecidos, siente que sólo las familias que sirven a sus compañeros Vástagos son dignas de considerarse como el siguiente estadio viable de su experimentación.



Capítulo Cinco: Creación de Personajes

«La Lealtad puede forzarse con la Sangre... pero la Confianza debe ganarse en las más oscuras de las noches.»

— Mark Decker, Príncipe de Milwaukee

Para convertirte en Ghoul, abandonarás los adornos de una vida mundana y aburrida para adoptar una nueva. Tus próximos días estarán llenos de mentiras y engaños, mientras te apresuras a cumplir los deseos de tu amo al tiempo que mantienes un tenue lazo con el mundo que conocías. Tus noches, por otro lado, son menos predecibles en manos de tu Domitor, pero no estás seguro de que te importe... siempre y cuando puedas volver a probar esa dulce, dulce Sangre una vez más.

Aunque no hay dos Ghouls o Domitores iguales, existen algunos elementos basados en la historia que todos los jugadores necesitan antes de crear un personaje. A diferencia de un Neonato que se despierta sin saber quién es o dónde está su Sire, un Ghoul normalmente conoce de la identidad de su Domitor.

Cuando crees un personaje Ghoul, se recomienda encarecidamente que dediques más tiempo al Concepto de personaje de lo que lo harías si fueras un vampiro, simplemente porque la identidad y la naturaleza de tu Domitor tendrá un impacto profundo en tu experiencia. Sin embargo, no necesitas saber necesariamente a qué Clan pertenece tu amo, a qué Secta o quiénes son los enemigos de tu Domitor. De hecho, el conocimiento que cualquier Ghoul tenga sobre el funcionamiento más íntimo de la no-vida de su amo no es requisito para convertirse en uno. Estos detalles podrían revelarse durante el transcurso de muchas noches, si es que ocurre, e influir en un Ghoul de maneras inesperadas mientras trata de lidiar con aquello que aprende, ve y experimenta.

Tanto Ghouls como Aparecidos tienen una perspectiva única que no requiere conocimientos previos sobre la ambientación de **Vampiro: La Mascarada**. Sin embargo, por lo general, el conocimiento se gana a través de la experiencia. Por esta razón, los Aparecidos que provengan de familias establecidas, Ghouls independientes y Ghouls Antiguos tienden a tener mayor familiaridad con la sociedad vampírica que los Ghouls nuevos o jóvenes.

Por favor, ten en cuenta que las reglas para la creación de personajes de **Ghouls y Aparecidos** se han actualizado para asegurar que tanto Ghouls como Aparecidos puedan tener un rol más significativo en tu crónica de **V20**. Estas reglas, en cambio, están diseñadas para personajes iniciales. Por ello, si deseas interpretar a un Ghoul Antiguo, necesitarás discutir tu Concepto con tu Narrador antes de crear el personaje.

Proceso de Creación de Personaje

Paso Uno: Concepto de Personaje

Tu Concepto de personaje incluye tu descripción física, Naturaleza, Conducta y los detalles de quién eras antes de

Proceso de Creación de Personaje

Paso Uno:

Concepto de Personaje

Elige Concepto, Naturaleza y Conducta. Entonces, elige si tu personaje es o no un vasallo, un Ghoul independiente o un Aparecido.

Paso Dos:

Selecciona Atributos

Ordena las tres categorías: Físicos, Sociales, Mentales (6/4/3). Tu personaje tiene automáticamente un punto en cada Atributo.

Reparte puntos entre los Rasgos Físicos: Fuerza, Destreza, Resistencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Sociales: Carisma, Manipulación, Apariencia.

Reparte puntos entre los Rasgos Mentales: Percepción, Inteligencia, Astucia.

Paso Tres:

Selecciona Habilidades

Ordena las tres categorías: Talentos, Técnicas, Conocimientos (11/7/4).

Elige Talentos, Técnicas, Conocimientos.

En este paso ninguna Habilidad puede ser mayor que 3.

Paso Cuatro:

Selecciona Ventajas

Elige Disciplinas. Los vasallos pueden asignar un punto en una Disciplina que tenga sentido que posea su personaje. A discreción del Narrador, los Ghouls independientes pueden

seleccionar un punto en cualquier Disciplina. Los Aparecidos pueden gastar un punto para añadir una Disciplina usada de forma común por sus familias. Todos los Ghouls y Aparecidos también obtienen 1 punto en Potencia, en cualquier caso.

Elige Trasfondos (5) y designa las Virtudes (5 para Aparecidos y Ghouls del Sabbat, y 7 para todos los demás vasallos y Ghouls independientes). Todos los personajes ganan automáticamente un punto en cada Virtud.

Paso Cinco: Toques Finales

Calcula y anota tu Humanidad (Conciencia y Autocontrol).

Anota tu Fuerza de Voluntad, que es igual a tu Coraje, y 1 punto de Sangre independientemente de tu edad. Durante la creación del personaje, los Ghouls no pueden adquirir una Senda de Iluminación sin permiso expreso del Narrador. En cambio, los Aparecidos pueden optar a elegir una en vez de Humanidad.

Gasta los puntos gratuitos (21).

Opcional: Elige Méritos y Defectos. La suma de tus Méritos y Defectos no puede exceder 7 puntos.

Puntos gratuitos

Rasgos	Coste
Atributo	5 por punto
Habilidad	2 por punto
Disciplina	10 por punto
Trasfondo	1 por punto
Virtud	2 por punto
Humanidad	1 por punto
Fuerza de Voluntad	1 por punto

convertirte en Ghoul. Hablando en términos generales, seguramente tu personaje será un vasallo que tiene un Domitor, un miembro de una familia de Aparecidos o un Ghoul independiente con los medios para obtener Sangre vampírica.

Mientras piensas en tu Concepto de personaje, hazte preguntas como éstas para ayudarte a darle más cuerpo a tu Ghoul:

- **En general:** ¿En qué ciudad vives? ¿Cuál es tu trabajo diario? Ahora que te has convertido en Ghoul, ¿estás teniendo problemas en el trabajo? ¿Qué problemas tienes con la gente de tu vida diaria: tu jefe, tu antigua pareja, familiares a los que te has visto forzado a abandonar u obligado a tener un contacto muy limitado? ¿Sabes que existen otros Ghouls? Si es así, ¿cómo te sientes al respecto? ¿Te sientes más feliz desde que te convertiste en un Ghoul? ¿O sospechas que algo va terriblemente mal? ¿Dejarías que uno de tus seres queridos se convirtiera en Ghoul o intentarías evitar que eso sucediera? Ahora que sabes que los vampiros existen, ¿qué preguntas tienes? ¿Qué significa la Sangre para ti y a qué sabe? ¿Quieres convertirte en vampiro algún día?
- **Domitor:** Si eres un Ghoul, ¿cuál es el nombre de tu Domitor? ¿Qué te ha prometido tu Domitor? ¿Qué aspecto tiene? ¿Cómo piensas que se siente respecto a ti? ¿Te trata como un sirviente en el que confía o como una ocurrencia tardía? ¿Cuánto te ha dicho tu Domitor sobre su Clan, Secta, rivales o enemigos? ¿Eres el único Ghoul que mantiene tu Domitor o tiene más de uno? ¿Qué tipo de tareas te ha pedido que realices? ¿A qué Clan pertenece y qué rol desempeña en la sociedad vampírica?
- **Vasallo:** ¿Qué tipo de persona eras antes de convertirte en Ghoul? ¿Cómo has sentido que ha cambiado tu personalidad desde que empezaste a servir? ¿Te defines sólo en términos de tu relación con tu amo? ¿Por qué fuiste elegido? ¿Qué tienes para ofrecerle a tu Domitor? ¿Te engañaron para que te convirtieras en Ghoul o lo hiciste voluntariamente? ¿Dónde sirves a tu amo? ¿Has conocido a otros vampiros o Ghouls, o te siguen manteniendo en la ignorancia? ¿Tenías conocimiento de los vampiros antes de convertirte en Ghoul y ha cambiado tu opinión de ellos desde entonces?
- **Aparecido:** ¿A qué familia perteneces? ¿Cuán fuerte es tu lealtad hacia tu familia? ¿Tienes alguna rivalidad fraternal? ¿Eres consciente de que existen otras familias de Aparecidos? ¿Cuán versado estás en las políticas de la Secta? ¿Sabes que existen muchos tipos distintos de vampiros? ¿Cuántos de ellos has conocido? ¿Has entrado en Frenesí alguna vez y sabías que se debió a la Sangre que produces en tus venas? ¿Te has cuestionado alguna vez de dónde proviene

la riqueza de tu familia? ¿Te sientes cómodo con las profundidades de la depravación en las que se rumorea que se zambulle tu familia?

- **Independiente:** ¿Cómo te convertiste en un Ghoul? ¿Escapaste de tu amo o fuiste liberado? ¿Cómo te alimentas de forma regular? ¿Interactúas con otros vampiros en sus propios términos o evitas deliberadamente que te involucren en sus conspiraciones? ¿Sabes algo sobre los diferentes Clanes? ¿Eres un Ghoul huido? Si es así, ¿por qué dejaste el lado de tu amo? ¿Has sido contactado por los Indómitos? ¿Quieres convertirte en un vampiro o deseas desesperadamente liberarte de tu adicción a la Sangre? ¿Sabes si estás siendo vigilado o cazado? ¿Cómo te defiendes y dónde te escondes? ¿Quiénes son tus aliados?

Concepto del personaje de ejemplo

Bill ha decidido que quiere crear un Aparecido Bratovich llamado Marc. Su Concepto es un despiadado joven que hace poco dejó las drogas. Sin ser consciente de las políticas de Clan o Secta, a Marc le han dado permiso para dejar su finca familiar para ir a la universidad e incrementar las conexiones de su familia con el mundo mortal. Mientras esté fuera de su hogar, le han alentado para que dé a la gente una mejor impresión de lo que significa ser un Bratovich. Sus hermanos y hermanas también le han dicho que no le pillen haciendo nada estúpido porque los forasteros los meterían a todos entre rejas si supieran lo que han hecho.

Bill determina que Marc Bratovich es un descendiente de su familia de Aparecidos. Aunque sirve al Sabbat, Marc no ha caído en los depravados actos por los que se conoce a su familia. Creció rápidamente, hasta alcanzar una altura de 1,8 metros (6 pies) a los diez años, y tiene el pelo marrón y los ojos verdes. También es atlético y participó en su primera cacería humana a los doce años. Le premiaron con el colmillo de una de las víctimas como trofeo por su valentía, y ahora lleva el diente en una cadena alrededor del cuello como recuerdo de la voracidad de su familia.

A pesar de su propensión a la brutalidad, Marc es sorprendentemente inteligente y sociable. A diferencia de sus hermanos y hermanas, parece que tenga un sexto sentido respecto a la gente y normalmente dice lo que quieren escuchar. La mayoría de las veces, su lengua de plata le ha servido muy bien.

La naturaleza de Marc es Visionario, debido a que desea modernizar a los miembros de su familia al reintroducirlos en una sociedad que los aceptará. Su conducta es Juez, porque aunque tiene claro que conoce las reglas que su familia debe acatar, su cara ante el mundo es la de alguien que constantemente busca mejorar esas leyes, supuestamente para bien.

Paso Dos: Selecciona Atributos

Los mortales empiezan a jugar con un potencial en bruto menor que un personaje vampiro. Un Ghoul tiene menos puntos para dividir entre sus Atributos, ya que al principio sus capacidades son más mundanas. Empiezas a jugar con un punto gratuito en cada Atributo, por supuesto. Después de ordenar tus Atributos, puedes gastar 6 puntos en tus Atributos primarios, 4 entre tus secundarios y 3 en tus terciarios.

Atributos del personaje de ejemplo

Aunque Marc es inteligente, puede integrarse en sociedad y encajar. Esta cualidad es bastante inusual entre los Aparecidos Bratovich y hace que su personaje sea único. Su pericia física también es importante, pero no es tan importante como su habilidad para planificar. Por ello, sus Atributos están clasificados de acuerdo a lo importante que le resultan esas cualidades con su Concepto, en vez de una estadística específica.

Sus Atributos están clasificados por orden de prioridad; después de añadir el punto gratuito en cada Atributo, quedarían así:

Rasgos Físicos (3): Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Rasgos Sociales (6): Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2.

Rasgos Mentales (4): Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2.

Paso Tres: Selecciona Habilidades

Después de organizar Talentos, Técnicas y Conocimientos, tendrás 11 puntos para gastar en tus Habilidades primarias, 7 en las secundarias, y 4 en la terciarias. No puedes gastar más de 3 puntos en ninguna Habilidad durante esta fase la creación de personaje.

Habilidades del personaje de ejemplo

Marc Bratovich tiene cierta habilidad natural como atleta, pero también es un Aparecido con una naturaleza hipócrita. Puede pretender ser amable, pero lo hace como medio para conseguir un fin. Por ello, sus Habilidades están clasificadas para dar vida a su personaje como un estudiante universitario, un portavoz familiar que está reclutando aliados y un luchador capaz.

Talentos (7): Atletismo 2, Empatía 3, Liderazgo 2.

Técnicas (11): Armas de Fuego 2, Conducir 1, Etiqueta 2, Pelea con Armas 2, Sigilo 2, Supervivencia 2.

Conocimientos (4): Academicismo 2, Informática 1, Política 1.

Por otro lado, otros Ghouls podrían dar buen uso a la nueva Técnica Profesional (V20, pág. 107) y Conocimiento Experto (V20, pág. 110) descritas aquí.

Nueva Técnica Profesional: Velo de la Sangre

La mayoría de los vampiros entienden lo poderoso que puede ser fingir la mortalidad y saben cómo usar el Mérito Color Saludable en su beneficio. Velo de la Sangre permite a un Ghoul entrenarse para imitar la apariencia de un vampiro para poder orientarse en la sociedad vampírica, intimidar a los transeúntes curiosos o incluso realizar ciertas tareas para un amo insistente. El Ghoul no puede alterar de manera significativa su apariencia física para parecerse a un vampiro de un Clan o Línea de Sangre específicos. Sin embargo, puede dominar la habilidad de drenar la Sangre de la superficie de su piel y puede prácticamente silenciar los latidos de su corazón.

Aunque para la mayoría de los Ghouls que operan al servicio de un amo no tiene sentido pretender ser un vampiro, aprender esta Técnica Profesional tiene mucho valor para los Ghouls que necesitan permanecer escondidos entre otros vampiros. Por ejemplo, ciertos Domitores podrían llamar a sus Ghouls para permitirse un poco de espionaje o estar presentes en una reunión sólo para vampiros. Por otro lado, los Ghouls independientes pueden darse cuenta de que hacerse pasar por vampiros puede alargar sus vidas, y normalmente aprenderán esta Habilidad tras escapar del escrutinio de su Domitor.

Tanto los Ghouls Ancianos como los Antiguos también tienden a tener Velo de la Sangre, y los Ghouls Ancianos son maestros en él. Tener la capacidad de simular la apariencia de un vampiro sirve como un medio de autoprotección para esos longevos Ghouls que, a pesar de todos sus años, siguen siendo mortales.

Los únicos Ghouls que no pueden adquirir esta Habilidad en la creación del personaje son los Aparecidos y los Ghouls del Sabbat. Sin embargo, pueden entrenar para aprender a usar el Velo de la Sangre con el tiempo, siempre y cuando tengan los medios y la privacidad para hacerlo.

• Novato	"¿Colorado? Oh, me alimenté recientemente. Será por eso".
•• Ejercitado	Otros Ghouls y mortales podrían reconocerte como un vampiro.
••• Competente	Puedes andar con seguridad entre vampiros de alta Generación.
•••• Experto	Puedes engañar a la mayoría de los vampiros a primera vista sin el uso de Disciplinas.
••••• Maestro	Puedes relacionarte en el Elíseo sin levantar sospechas.

Poseído por: Ghouls independientes, Ghouls Antiguos y Ancianos, algunos Aparecidos.

Nuevo Conocimiento Experto: Custodio

La mayoría de los Ghouls son atraídos hacia el mundo de sus Domitores porque han demostrado tener valor de alguna manera. A cambio de Sangre y oscuras promesas, la vasta mayoría de los Ghouls están destinados a vivir sus días y noches en eterna servidumbre. Algunos Ghouls tienen conocimientos de primera mano sobre cómo dirigir una organización compleja o tienen experiencia manejando la casa para su Domitor. El Ghoul con este Conocimiento Experto está en camino de dominar los requisitos necesarios para mantener el refugio de su amo.

Esta Habilidad da por sentado que el Ghoul está versado como jefe administrativo, conductor y perro guardián para su Domitor, y su capacidad no ha pasado desapercibida para éste. A diferencia de otros Ghouls y Aparecidos, aquéllos que poseen el Conocimiento Experto Custodio ya han demostrado ser dignos ante sus Domitores y normalmente se les deja solos para que hagan lo que hay que hacer. A altos niveles, un Ghoul ha demostrado dominar tanto la dirección del hogar de su Domitor que se le empuja aún más profundamente al mundo de su amo.

• Aficionado	Puedes mantener tu apartamento en orden.
•• Aprendiz	Eres nuevo a la hora de manejar un refugio, pero has demostrado tener talento para ello.
••• Profesional	Mantienes el palacio funcionando de manera tan hábil que recibes cumplidos de tu amo y sus invitados.
•••• Versado	Sabes lo que hay que hacer antes de que tu amo dé la orden, y envías invitaciones y mensajes a otros vampiros en nombre de tu Domitor.
••••• Erudito	Tienes tanta habilidad a la hora de manejar los asuntos de tu Domitor que otros Ghouls han escuchado hablar de tus servicios y tu amo escucha tus observaciones y consejos.

Poseído por: Ghouls de la Camarilla, algunos Aparecidos.

Paso Cuatro: Selecciona Ventajas

Ahora que tienes una plantilla básica para tu personaje, le proporcionarás más realismo al darle Disciplinas, Trasfondos y Virtudes.

Disciplinas

Aunque hay muchas Disciplinas, los Ghouls están más limitados en su habilidad para aprenderlas y usarlas. Tanto Aparecidos como Ghouls empiezan con 1 punto de Poten-

cia. Ésta es la única Disciplina que se aprende de manera instintiva, ya sea después de nacer si eres un Aparecido o justo después del tercer trago de Sangre de un Ghoul, independientemente del vampiro del que esté bebiendo.

Durante la creación del personaje, un Ghoul también podría añadir 1 punto en otra Disciplina. Esta Disciplina secundaria debería elegirse en base a la identidad de tu familia, Domitor o “donante”. En la vasta mayoría de los casos, la capacidad de aprender Disciplinas de un Ghoul se origina de la Sangre que beba inicialmente. Sin embargo, tu elección de Disciplina debería tener sentido para tu personaje. Por ejemplo, un Ghoul del Sabbat podría beber de un vampiro Lasombra que tiene altos niveles en Obtenebración, pero eso no significa que el Ghoul aprenda automáticamente Juego de Sombras.

Las reglas generales básicas para el uso y la adquisición de Disciplinas presentadas aquí se desarrollan a partir de la pág. 500 del V20.

- **Vasallos:** Si interpretas a un Ghoul vasallo, debes elegir una Disciplina común que use tu Domitor. También puedes hablar con tu Narrador para que te guíe, especialmente si has decidido que tu Ghoul no esté seguro del Clan al que pertenece su Domitor. Sin embargo, en general, seguramente deberías elegir 1 punto en una de las Disciplinas más comunes, a menos que tu Domitor sea un miembro de los Clanes Tremere o Gangrel. Protean y Taumaturgia sólo están disponibles respectivamente para los Ghouls Gangrel y Tremere y a discreción del Narrador.
- **Aparecidos:** Si interpretas a un Aparecido, deberás elegir tu Disciplina secundaria de las Disciplinas tradicionales que suele usar tu familia. Las Disciplinas de las familias de Aparecidos se encuentran en sus respectivas descripciones en el Capítulo Tres a partir de la **pág. 89**. Sin embargo, si tienes a un vampiro como guía o mentor puedes seleccionar una Disciplina apropiada a discreción del Narrador.
- **Independientes:** Aunque los Ghouls independientes pueden no tener un Domitor, necesitan a un donante que esté dispuesto a proveerles Sangre vampírica. Por ello, aunque puede parecer que no tengan ninguna restricción, están limitados para adquirir nuevas Disciplinas dependiendo de quién esté alimentando su dependencia a la Sangre. Para valorar qué Disciplina tiene sentido para tu personaje, te recomendamos encarecidamente que selecciones una Disciplina que se encuentre de forma común, como Celeridad o Fortaleza. Alternativamente, podrías elegir una Disciplina específica, como Animalismo, de un Clan con el que hayas estado intercambiando favores.



Límites de Disciplinas revisados

Tanto Ghouls como Aparecidos suelen estar limitados al uso del primer Poder de una Disciplina. Sin embargo, podrían exceder este límite al consumir Sangre de vampiros más poderosos. La potencia de la Sangre está directamente conectada con la Generación del donante. Por ello, cuanto más baja sea la Generación de un vampiro, más Poderes de una Disciplina específica puede aprender el Ghoul.

Sin embargo, aprender niveles más altos de cualquier Disciplina requiere tiempo y esto se refleja mediante los puntos de Experiencia que tu personaje se ha ganado en tu crónica. Tu Ghoul o Aparecido debe beber suficiente Sangre de un personaje apropiado durante el curso de muchas noches para ganar los puntos de Experiencia necesarios. Beber Sangre, sin embargo, no es una garantía de que tu Ghoul o Aparecido gane automáticamente una Disciplina, ni tampoco que sepa cómo usarla. Todavía sigue necesitando estudiar con un profesor que esté dispuesto, y su habilidad para aprender Disciplinas variará basándose en tus conexiones y relaciones en tu crónica, y también según la Generación de tu mecenas.

La correlación entre la habilidad de tu Ghoul para progresar en una Disciplina y la Generación de tu patrocinador se proporcionó inicialmente en la pág. 499 del V20. Esta

tabla revisada proporciona una nueva tasa de progresión opcional para Ghouls y Aparecidos que deseen aprender más Disciplinas. Aunque esta tabla no se aplica a los personajes iniciales, te podría ayudar a dar forma a las metas de tu personaje y, alternativamente, ayudar a que tu Domitor cumpla las promesas que te haga durante el transcurso de tu crónica.

Antes de que decidas que te gustaría aprender Disciplinas utilizando la tabla revisada, asegúrate de hablarlo con tu Narrador antes. Los Ghouls y Aparecidos que adquieran mejor conocimiento de las Disciplinas cambiarán el *status quo* y tu Narrador ayudará a moldear lo que esto significa en tu historia.

Generación del patrocinador	Nivel máximo de Disciplina
Decimotercera a Undécima	1
Décima o Novena	2
Octava o Séptima	3
Sexta o Quinta	4
Cuarta	5

Paquete de Disciplina opcional: Tras los pasos del amo

Podrías querer que tu Ghoul siguiera un camino que esté más estrechamente ligado al de su amo. Tus razones pueden

ir desde un deseo de ser preparado para un futuro Abrazo a una relación inusualmente cercana con tu Domitor. Tanto tú como tu Narrador deberíais estar de acuerdo para usar este método alternativo, ya que esta elección afectará a tu historia además de la hoja de personaje de tu Ghoul. Añadir más Disciplinas a tu personaje podría parecer una idea fantástica, pero recuerda que en **V20** nada es gratis. Cuantas más Disciplinas y Poderes tenga tu Ghoul, un mortal, más profundamente se verá arrastrado hacia las traicioneras noches llenas de sangre de su Domitor o patrocinador.

La única Disciplina que aprenden todos los Ghouls, sin tener en cuenta la identidad de su Domitor o patrocinador, es Potencia. Sin embargo, las reglas actuales sugieren que si el Domitor de tu Ghoul no tiene acceso a Potencia, lo más natural es que tu Ghoul no pudiera conocer esa Disciplina tampoco. Se puede argumentar con facilidad que la Potencia de cualquier Ghoul, limitada como está en la mayoría de los casos a un único punto, está causada por una reacción química a la Sangre que fluye a través de sus venas.

Tras los pasos del amo te permite alterar tu Disciplina inicial al renunciar a Potencia. En esta opción, podrías seleccionar dos Disciplinas para tu Ghoul como harías normalmente. Sin embargo, ambas Disciplinas deben estar entre las que posea tu Domitor, y al menos una debe elegirse de entre las Disciplinas de Clan de éste.

Tu Narrador puede elegir limitar tus elecciones para reflejar las ocho Disciplinas más ampliamente usadas: Animalismo, Auspex, Celeridad, Dominación, Fortaleza, Ofuscación, Potencia y Presencia. Las Disciplinas específicas de Clan o raras, como Viciitud, Quimerismo y Extinción, no se enseñan gratuitamente a cualquier vampiro que desee aprenderlas, de lo que se deduce que los Ghouls normalmente tampoco tendrían acceso a ellas. Si lo tuvieran, debería haber una razón muy convincente para ese personaje que vaya más allá de la habilidad de usar esas Disciplinas. Si quieres que tu Ghoul aprenda una Disciplina rara, asegúrate de comentar tus metas con tu Narrador.

A los personajes cuyo Concepto demuestra de manera similar una afinidad particular por una de las Disciplinas de su Domitor se les debería permitir adquirir una Disciplina inicial como una sustitución por Potencia a un coste ligeramente reducido (-3 puntos) para enfatizar la afinidad de ese personaje por la Disciplina y la familiaridad con los conceptos básicos subyacentes de su uso. Una vez que la creación de personaje inicial esté completa, aprender el primer punto de cualquier Disciplina nueva costará 10 puntos de Experiencia como indica la tabla de la **pág. 140**.

Ten en cuenta que este método de selección de Disciplinas alternativo sólo se emplea en la creación de personaje; una vez los personajes están maniobrando dentro de los confines de la ambientación de juego, siguen siendo libres de aprender cualquier Disciplina para la que puedan encon-

trar un profesor, siempre que también tengan los puntos de Experiencia necesarios para adquirirla.

Si un Ghoul cambia de amo, su conocimiento de las Disciplinas aprendidas de su Domitor previo no se pierde de manera inmediata. Mientras se mantenga el suministro continuo, esa sangre alimentará el uso de todas y cada una las Disciplinas que posea el Ghoul.

Aparecidos y Disciplinas de familia

Si estás interpretando a un Aparecido y deseas intercambiar Potencia por otra Disciplina usando este método alternativo, podrías elegir dos Disciplinas alternativas basadas en las que usa tu familia.

A diferencia de los Ghouls, no necesitas necesariamente pedir a un Domitor que te enseñe cómo usar tus Disciplinas, pero sí que necesitarás a un instructor dispuesto. La habilidad para aprender Disciplinas no te garantiza que tengas acceso a ellas, así que asegúrate de comprobar con tu Narrador aquello que tiene más sentido para tu personaje.

Disciplinas del personaje de ejemplo

Por ejemplo, Marc Bratovich normalmente tendría 1 punto en Potencia y acceso a Fortaleza, Viciitud y Animalismo. Si Marc no quisiese Potencia, podría adquirir 1 punto en Fortaleza y Animalismo en su lugar. Entonces podría decir que su tía Shelly Bratovich le está enseñando Animalismo para conseguir un mejor uso de los animales en su entorno. Sin embargo, ya que el concepto de personaje de Marc es un estudiante universitario y no encaja con el uso de Animalismo, lo más probable es que se quede 1 punto en Potencia y en cambio escoja Fortaleza como su segunda Disciplina.

Trasfondos

Puedes elegir muchos de los mismos Trasfondos que elegiría un vampiro para tu Ghoul, pero hay algunas excepciones notables. Por ejemplo, tu Ghoul no puede tener Generación y no tiene necesidad de Rebaño. Además, no tiene sentido que los Aparecidos o los Ghouls jóvenes tengan el Trasfondo Mentor, ya que no tendría sentido para esos personajes. Por último, todos los Ghouls, independientemente de su edad o Domitor, carecen de Estatus, incluso aunque podrían ganarse el respeto marginal de un vampiro con el tiempo.

Como con las Disciplinas, lo que tienes que tener en mente cuando selecciones un Trasfondo es si tendría sentido que tu Ghoul o Aparecido lo tuviese. Por ejemplo, en la mayoría de los casos, tu Domitor probablemente no te permitirá tener Criados, pero como Ghoul independiente podrías necesitarlos para sobrevivir. Si no estás seguro de qué Trasfondos son apropiados, habla con tu Narrador para revisar tus opciones.

Además de los Trasfondos que encontramos en el V20 a partir de la pág. 110, se ofrecen estos nuevos Trasfondos como opciones para Ghouls y Aparecidos.

Antiguo de la Familia

El Trasfondo Antiguo de la Familia se refiere a tu rol, siendo un Aparecido, como líder de tu familia. Convertirse en un Antiguo de una familia no sólo te aporta ventajas y respeto añadido, también puede señalar responsabilidades adicionales que se asume que tiene tu Aparecido. Sin embargo, tu reputación suele limitarse a tu familia. Los extraños pueden no conocer o puede no importarles que seas un Antiguo de la familia, mientras que tu familia inmediata te tratará de una manera distinta que al resto de la familia.

Los Antiguos de las familias de Aparecidos son individuos de confianza que tienden a tomar decisiones en nombre de la familia. Un Antiguo de la familia podría negociar un trato con un Clan, miembros de alto rango de una Secta u otras familias de Aparecidos. Los Antiguos podrían asignar a uno o más miembros de la familia para una tarea específica y podría recibir regalos o favores para distribuirlos como consideren apropiado. Los Antiguos normalmente podrían ser responsables directos, o ser consultados frecuentemente, en temas concernientes a la educación y la guía de los miembros más jóvenes de la familia.

Los requisitos para ser un Antiguo de la familia no están normalizados. Un Antiguo de la familia tiene el poder para abordar y cuidar aquello a su cargo como mejor vea, y normalmente lo hace de acuerdo a sus esperanzas y sueños para el futuro de su familia. Sin embargo, debido a su rango suele

verse atraído por temas políticos y mortales rivalidades que involucran a otras familias de Aparecidos o Clanes. Aunque sólo la Matriarca o el Patriarca de la familia puede tomar decisiones definitivas, otros Antiguos de la familia pueden ofrecer sus opiniones para que se tengan en consideración.

Debido al tamaño de la mayoría de las familias de Aparecidos es probable que cada una tenga múltiples Antiguos de la familia que suelen estar ligados a un lugar concreto, como es una hacienda o, basándose en el número de cargos involucrados, a múltiples localizaciones. Por ejemplo, una familia de Aparecidos podría tener tantos niños corriendo por ahí que es imposible tener sólo “un” Hermano o Hermana Mayor, así que múltiples Aparecidos en ese rol comparten parte de la responsabilidad. Sin embargo, en la mayoría de los casos, los requisitos sobre qué es un Antiguo de la familia, qué hace y cómo se llevan a cabo esas acciones, será específico a las necesidades de una familia de Aparecidos en particular. Después de todo, lo que es mejor para la familia Bratovich no lo es necesariamente para los Grimaldi.

Al igual que el término “Tío” se usa como un título de respeto para amigos de una familia mortal, los títulos en el Trasfondo Antiguo de la Familia no implican necesariamente un lazo de sangre directo o una conexión con aquéllos al cuidado del Aparecido. Aunque, puesto que la mayoría de las familias de Aparecidos están estrechamente unidas y tienden a disuadir a los extraños para que no interfieran en sus asuntos, es muy posible que el Aparecido sea pariente de sangre de aquéllos a su cargo.

Usado por: Aparecidos.

Antiguo de la Familia

- **Hermana / Hermano Mayor:** Mantienes a tus hermanos y hermanas pequeños a raya y transmites las órdenes de los superiores. Eres el candidato con más posibilidades de que te manden a hacer tareas o misiones para la familia.
- **Tía / Tío:** Supervisas a los Hermanos y Hermanas y te pones en contacto con ellos de cuando en cuando. Si tu familia está atacando o defendiéndose, o si se le ordena que lleve a cabo una misión, se te pedirá que comandes a quienes están a tu cargo.
- **Madre / Padre:** Eres un consejero que difunde consejos y guía a los miembros más jóvenes de la familia y ayudas a darles forma para sus futuros cargos. Tienes poder para intervenir en los asuntos relativos a la salud y la fuerza de tu familia, y aunque eres consciente de las misiones y los recados, no se te pide que intervengas de manera directa a menos que surjan problemas.
- **Abuela / Abuelo:** Permaneces cerca de la hacienda familiar y estás a cargo de supervisar a los demás Antiguos de la familia para informar a tu Matriarca o Patriarca. Aunque puedes salir de los terrenos, tu responsabilidad es mantener las cosas funcionando sin contratiempo alguno en el complejo familiar. Esto puede incluir tratar con visitantes e intrusos, pero también puede involucrarte en suavizar desacuerdos, manejar los recursos o ganarse el favor de aliados potenciales.
- **Matriarca / Patriarca:** Eres la cabeza de tu hacienda y el representante primario de tu familia de Aparecidos. Decides qué órdenes dar, a quién dárselas y cuándo tiene sentido que se realicen. Te sumerges en la política y en las maniobras estratégicas para el beneficio de tu familia de Aparecidos y estás bien versado en conocer la identidad de tus rivales, aliados y enemigos. Como árbitro definitivo, también eres reconocido por el Clan patrocinador de tu familia como el único portavoz y la autoridad legítima.

Doble Vida

- **Mantienes las apariencias:** Sigues en contacto con la gente que conocías, pero te mantienes distanciado de ellos a menos que necesites pedirle un favor a alguien que conoces. Podrías tener que mantener las apariencias porque tu amo te lo haya ordenado o podrías haberlo hecho de forma natural para ayudarte a mantener la cordura.
- **Mantienes amistades:** Eres parte de un grupo de amigos que queda de vez en cuando para cenar, tomar un café o ver una película. Podrías juntarte con ellos una vez al mes para celebrar un cumpleaños, o hacer una gran fiesta para cenar con la que enseñarles lo bueno que es tu nuevo “trabajo”. Aunque quizás no les pedirías un favor relacionado con tu trabajo, sabes que los podrías llamar en una situación de emergencia.
- **Conservas a un amante:** Estás enamorado de otra persona y tu amo te ha permitido mantener esta relación a cambio de tu servicio. Cada uno haría cualquier cosa por el otro, y tu amo también lo sabe.
- **Mantienes cerca a tu familia:** Tu amo te ha dado permiso para permanecer como un miembro de tu familia y te ha ayudado a concebir una excusa para que tus actividades no levanten sospechas. A cambio de tu servicio, puedes mantener tu conexión con tu familia, pero podrías no tener permitido vivir con ellos. Mientras que algunos Domitores podrían usar a tu familia como una ventaja para conseguir que hagas su voluntad, otros quieren que finjas cierta normalidad.
- **Tienes una vida mortal:** Aunque te has convertido en Ghoul, tu amo ha decretado que puedes mantener tu trabajo, tus relaciones y tu apartamento. Desde el punto de vista de un observador, pareces embelesado por un nuevo amor o estresado por tu nuevo trabajo como alto cargo.

Doble Vida

Algunos Ghouls caminan por la cuerda floja entre mantener una tenue conexión con el mundo de los mortales y servir a su Domitor hasta la exclusión de todos y todo lo demás. No todos los Ghouls son capaces de manejar el esfuerzo requerido, y los que lo hacen encuentran su charada agotadora y más complicada de lo que inicialmente esperaban. Muy pocos Ghouls pueden mantener ambas posiciones a la perfección y usualmente es el rol del viejo yo del Ghoul el que sufre más.

Normalmente, los Domitores de la Camarilla desean que sus Ghouls mantengan una Doble Vida porque esto les ayuda a asegurar que se protege la Mascarada. Los Ghouls que retienen lazos fuertes con sus antiguos yoes podrían ser espías o agentes durmientes, suponiendo que sea conscientes de aquello en lo que se han convertido. Para que Doble Vida sea útil para tu Ghoul, deberías tener la consciencia requerida para cambiar entre tu trabajo como mortal y tu posición designada como Ghoul para tu Domitor.

Este Trasfondo va muy a la par de Identidad Alternativa. Son diferentes debido al hecho que Doble Vida requiere menos subterfugio. Tu trabajo interfiere con tu vida más de lo que ocurre en el caso de otra gente, aunque doctores, oficiales de policía y otros profesionales de guardia ciertamente simpatizarían con tu situación. Las complicaciones podrían aparecer cuando otros Domitores Vástagos o Ghouls descubren a la gente involucrada en la vida de tu personaje, porque podrían usar a estos inocentes como peones o rehenes. Después de todo, cualquiera de las conexiones personales de tu Ghoul es una debilidad potencial que puede ser explotada y usada en tu contra o en la de tu amo.

Las ventajas de tener una Doble Vida variarán dependiendo de tu Concepto de personaje. Tu familia, amigos, compañeros de trabajo y tus contactos ya existentes podrían ser una fuerza positiva y poderosa en la vida de tu Ghoul, pero también podrían hacerte preguntas que te cueste mucho responder. A discreción de tu Narrador, al elegir este Trasfondo ganas los beneficios e inconvenientes de que se te permita mantener tu vida como era antes de convertirte en un Ghoul. A diferencia de otros Ghouls, necesitarás desarrollar muchísimo más quién era tu personaje antes de convertirse en Ghoul si deseas elegir este Trasfondo.

Usado por: La mayoría de los Ghouls jóvenes de la Camarilla suele tener un lazo tenue con sus antiguas vidas. Este Trasfondo te asegura que su conexión con sus antiguos yoes, junto a sus relaciones, permanezca intacta.

La mayoría de los Ghouls independientes, Ghouls del Sabbat y Aparecidos no usará este Trasfondo. Si decidieras elegir este Trasfondo para tu personaje, habla con tu Narrador sobre tu Concepto para el mismo. Querrás tratar cómo concibes que tu Ghoul o Aparecido sea capaz de mantener una Doble Vida y cómo crees que tu rol beneficiará a tu personaje.

Los puntos en Doble Vida reflejan cuán ligado estás a tu vida previa a convertirte en Ghoul. Sin embargo, no representan cuánto saben los demás sobre tu nuevo rol o tu conexión con los vampiros.

Domitor

Ya estás Vinculado a un vampiro y has sido su Ghoul durante un tiempo. Aunque la influencia del Vínculo de Sangre hace que te resulte un desafío diferenciar entre

amor, lealtad y un interés fingido, sospechas que tu amo se preocupa por tu constante bienestar y tu seguridad.

Este Trasfondo introduce niveles que reflejan el poder de tu Domitor, lo que influye en los recursos a los que tienes acceso y el número de Disciplinas que tu Ghoul podría aprender. Cuanto más anciano y poderoso sea tu amo, menos probable es que se preocupe de tu bienestar. A la inversa, los vampiros con una Generación más alta podrían cuidar mejor de ti porque están más atados a su humanidad que un vampiro Antiguo. Por ello, cuantos más puntos adquieras en el Trasfondo Domitor, más poderoso te puedes volver, pero menos cuidarán de ti. Sin embargo, debido a los efectos del Vínculo de Sangre podrías no darte cuenta de lo que tu amo siente por ti hasta que sea demasiado tarde.

Usado por: Ghouls de la Camarilla. Ghouls independientes y algunos Ghouls del Sabbat; la mayoría de los Aparecidos no se beneficiarían tanto del Trasfondo Domitor.

- Tu Domitor es de Undécima Generación o superior y te considera un confidente valorado.
- Tu amo es de Novena o Décima Generación y tiene un cariño pasajero por ti.
- Tu Domitor es de Octava Generación y algunas veces te deja meter baza.
- Tu Domitor es de Séptima Generación y espera que hagas tu trabajo, nada más.
- Tu amo es de Sexta Generación e increíblemente todavía no se ha cansado de verte la cara.

Mayordomo

Un Mayordomo es un rol especial diseñado para un Ghoul que normalmente sirve a su Domitor como el administrador jefe de sus haciendas y asuntos. El Mayordomo hará la voluntad de su amo al distribuir tareas y órdenes que van desde contratar servicios externos hasta mantener a otros Ghouls a raya. Incluso entre los Domitores de la Camarilla, el Mayordomo es un tipo muy poco común de Ghoul, porque se ha ganado suficiente confianza y respeto para ser capaz de llevar a cabo sus asuntos al tener Criados propios. Los Ghouls con el Trasfondo Mayordomo normalmente contratan, protegen y mantienen a estos Criados de tal manera que nunca conozcan a su amo y permanezcan ignorantes sobre para quién están trabajando.

El amo siempre escuchará al Mayordomo, que puede recomendar recompensas, castigos y tareas que necesitan ser hechas. Aunque el amo decidirá actuar como considere adecuado, la posición de este Ghoul significa que no será tan paranoico con su sirviente como lo sería de otra manera. En su lugar, puede incluso confiar en él para noticias y rumores esperando escuchar chismes que le pudieran ser útiles.

En cualquier hogar que contenga un Mayordomo se ha dejado muy claro a los demás Ghouls que este sirviente favorecido y de confianza por encima de todos los demás habla por su Domitor cuando éste no está presente. Mientras las instrucciones se lleven a cabo y se sigan las órdenes, a pocos amos les importan los detalles. Es rol del Mayordomo dirigir a la gente requerida para mantener el domicilio de su amo tanto como supervisar cualquiera de las tareas necesarias para el mantenimiento de la hacienda de éste.

Los beneficios de elegir el Trasfondo Mayordomo se deben al hecho de que este tipo de Ghoul ofrece al Domitor la libertad de permitir a su sirviente hacer las cosas como desee. Así, si el Mayordomo determina que alguien concreto sea contratado o despedido, el amo puede razonablemente asegurar no saber nada sobre cómo su Ghoul lleva a cabo estos asuntos. Debido a la mayor responsabilidad de un Mayordomo, a estos Ghouls también se les da mucha más libertad de acción que a cualquier otro sirviente. Esto se traduce en un tipo de relación entre amo y sirviente distinta a la que la mayoría de los demás Ghouls experimentan.

Aunque la de Mayordomo es una posición elevada en cualquier residencia de un Domitor, si se llegara a cuestionar la lealtad de ese Ghoul, éste no sería inmune al castigo o a un trato severo. Debido a sus conexiones, un Domitor probablemente no elimine o reemplace a este Ghoul sin reflexionar de forma significativa ni hacer arreglos previos para asegurar una transición sin interrupciones de uno a otro. Aun así, el Mayordomo no es inmune a los deseos y voluntades de su amo porque, a pesar de toda la libertad que le da, sigue al servicio de un vampiro y es adicto a la Sangre.

Mayordomo es un Trasfondo que beneficia tanto al Ghoul como al Domitor porque la carga de mantener un hogar complejo recae sobre los hombros del Mayordomo. Por ello, tu Ghoul se encontrará atrapado por los requerimientos cotidianos del vampiro de una manera más autoritaria que otros Ghouls. El uso que un Ghoul haga de ello depende mucho de la personalidad, Clan, Línea de Sangre y Secta de tu Domitor.

Usado por: Un Mayordomo es muchísimo más común entre los Domitores y Ghouls de la Camarilla que en el Sabbat. Entre los Cainitas, un Mayordomo quizás no sea tan valorado o tan bien tratado, pero se le hará responsable de cualquier traspíe. El rol de un Mayordomo es inaudito entre las familias de Aparecidos, a menos que ese Aparecido se haya resignado voluntariamente a una vida de servicio a su familia. Para los Ghouls independientes, convertirse en un Mayordomo es una hazaña imposible porque ningún vampiro podría confiar en un Ghoul que no pudiera ser sujeto a un Vínculo de Sangre.

El Trasfondo Mayordomo es una variante del Trasfondo Criados de la pág. 111-112 de V20. Los puntos en Mayordomo reflejan el poder e influencia que posee en la hacienda de tu amo sobre otros sirvientes.

Tras seleccionar este Trasfondo, trabaja con tu Narrador para identificar qué personajes podrías comandar en beneficio de tu amo y cuál es su rol. Un sirviente podría ser un Ghoul o un mortal, y el término no refleja la especialización o profesión de ese personaje.

- Un sirviente.
- Dos sirvientes.
- Tres sirvientes.
- Cuatro sirvientes.
- Cinco sirvientes.

Virtudes

Todos los Ghouls y Aparecidos empiezan con un punto gratuito en cada Virtud. Entonces, asignarás 5 puntos a Virtudes si eres un Ghoul del Sabbat o un Aparecido, y 7 si no lo eres. Aunque técnicamente sigas siendo mortal, se asume que empezarás tu crónica como Ghoul. A discreción de tu Narrador, puedes alterar tus Virtudes para adaptarlas mejor a tu concepto de personaje.

Cuando selecciones Virtudes, recuerda que tu Ghoul o Aparecido también está influido por la Senda de Iluminación que siga. Los Aparecidos y los Ghouls del Sabbat, normalmente los que están siendo preparados para el Abrazo, son los únicos personajes que siguen una Senda. Aquéllos que lo hagan tendrán muchos problemas para moverse por el mundo diurno, ya que han abandonado su Humanidad. Todos los demás Ghouls no lo hacen, y deberían distribuir todos estos puntos entre las diversas Virtudes como mejor vean.

Algunas de las familias de Aparecidos enseñan a sus miembros una Senda de Iluminación como parte de sus valores, especialmente cuando un Aparecido sobrepasa la esperanza de vida de un mortal normal. Aunque cada Ghoul del Sabbat tiene el potencial de seguir una Senda, sólo los que están siendo preparados para el Abrazo serán instruidos de esta manera incluso aunque esto es extraordinariamente inusual, ya que la mayoría de los miembros del Sabbat consideran que enseñarle a un mortal la filosofía de un vampiro es una pérdida de tiempo.

Si sigues una Senda de la Iluminación, podrías decidir alterar tus elecciones de acuerdo a las reglas de la pág. 315 del V20. Ningún Ghoul o Aparecido puede empezar el juego con una puntuación en una Senda de Iluminación por encima de 5.

Ventajas del personaje de ejemplo

Para reflejar su naturaleza física, la Disciplina adicional de Marc es Fortaleza, que complementa su punto por defecto en Potencia. Marc ha decidido que su entrenadora es su prima Amanda, que entrena Sabuesos Infernales.

Disciplinas: Fortaleza 1, Potencia 1.

Para los Trasfondos, Bill quiere asegurarse de que Marc tenga lazos sociales, tanto con su familia como con otra gente del campus. Aliados y Contactos están para expresar la sólida, aunque disfuncional, relación de Marc con su familia y amigos. Para asegurarse de que el concepto de personaje de Marc se mezcle bien con la crónica de su Narrador, Bill discutirá posibilidades para Aliados y Contactos que puedan aparecer durante el transcurso de la partida.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 2.

Dado que Marc es un miembro de la familia Bratovich, puede seguir una Senda de Iluminación. La gran mayoría de la familia Bratovich sigue la Senda del Corazón Salvaje. Sin embargo, tomar una Senda requiere que Marc abandone su Humanidad, y Bill decide que eso no encaja con su personaje.

Por ello, las Virtudes iniciales de Marc son Conciencia 1, Autocontrol 1 y Coraje 1. Debido a que es un Aparecido, tiene 5 puntos para repartir en esas Virtudes.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 2.

Senda: Ninguna.

Paso Cinco: Toques finales

Ahora es el momento de calcular tu puntuación de Fuerza de Voluntad y Humanidad. Tu puntuación en Fuerza de Voluntad inicial equivale a tu Coraje. Tu Humanidad es igual a la suma de Conciencia + Autocontrol, a menos que seas un Aparecido que siga una Senda de la Iluminación. En ese caso, tu Moralidad es la suma de tus Virtudes alternativas, como son Convicción + Instinto.

Una vez tengas estas puntuaciones, puedes asignar tus puntos gratuitos. Tanto a los Ghouls como a los Aparecidos se les concede 21 puntos gratuitos. Puedes usar estos puntos para mejorar cualquier Atributo que desees, o adquirir Méritos y Defectos. Recuerda añadir los Defectos de tu personaje a la puntuación total de los gratuitos.

Para revisar los toques finales hechos a la hoja de personaje de Marc Bratovich, consulta la pág. 139 al final de este capítulo.

Nuevos Méritos y Defectos

Los siguientes Méritos y Defectos están diseñados y adaptados para ser usados únicamente por Ghouls o Aparecidos. Si algún Mérito o Defecto se parece a uno del V20, asume que las reglas presentadas aquí tienen preferencia. Algunos de estos Méritos y Defectos sólo pueden usarlos cierto tipo de Ghoul o Aparecido y se han marcado con claridad.

Los Méritos y Defectos pueden añadir una dimensión distintiva a tu personaje. Los Méritos son ventajas especiales únicas para el personaje, mientras que los Defectos son lastres o desventajas que crean desafíos para las actividades del personaje.

Méritos y Defectos existentes

V20 provee numerosos Méritos y Defectos para vampiros. A pesar de esta amplia lista, no todos ellos son apropiados para Ghouls o Aparecidos. El Narrador es libre de hacer caso omiso de esta lista si lo considera oportuno y debería hacer excepciones por una buena razón.

Los siguientes Méritos y Defectos están *recomendados* para Ghouls y Aparecidos:

- **Físicos:** Ambidiestro, Cara Amistosa, Equilibrio Felino, Matón, Sentido Agudo, Temerario, Bajo, Duro de Oído, Tic, Defecto Visual, Desfigurado, Tuerto, Adicción, Cojo, Curación Lenta, Deformidad, Perezoso, Mudo, Portador de Enfermedad, Sordo, Ciego.
- **Mentales:** Concentración, Conocimiento Útil, Fría Lógica, Introspección, Idioma, Sentido Común, Sentido del Tiempo, Memoria Eidética, Corazón Calmado, Precoz, Voluntad de Hierro, Compasivo, Impaciente, Impedimento del Habla, Tímido, Amnesia, Fobia, Lunático, Temperamental, Timorato.
- **Sociales:** Arrogante, Comprensión Incompleta, Confusión de Identidad, Prescindible, Simpatizante, Soplón, Hazmerreír.
- **Sobrenaturales:** Afortunado, Resistencia a la Magia, Dotes de Oráculo, Maldito, Sensible a la Luz.

Estos Méritos y Defectos *no están permitidos* cuando se crea a un Ghoul o Aparecido:

- **Físicos:** Color Saludable, Digestión Eficiente, Decimocuarta Generación, Colmillos Permanentes, Herida Permanente, Monstruoso, Mordisco Débil, Mordisco Infeccioso, Ojos Brillantes, Decimoquinta Generación, Sangre Débil, Carne Cadavérica, Vitae Estéril.
- **Mentales:** Exclusión de Presa.
- **Sociales:** Antiguo Ghoul, Sire Prestigioso, Amistad con un Clan, Amistad con la Primogenitura / el Obispado, Objetivo Frustrado, Antiguo Príncipe.
- **Sobrenaturales:** Diablerie Oculta, Disciplina Adicional, Brisa Gélida, Toque de Escarcha, Presencia Inquietante, Señor de las Moscas, Presa de Condenación.

Para la lista básica y la descripción de Méritos y Defectos, ver V20 a partir de la pág. 479.

Mentales

Lealtad (Mérito de 5 puntos)

Aunque los Aparecidos son las herramientas de los Vástagos, no son conocidos por su firme lealtad a un vampiro o Clan particular. Cuando un miembro de una familia de Aparecidos muestra tal lealtad, es digno de mención. La noticia sobre las acciones de ese Aparecido se extenderá rápidamente entre los demás miembros del Clan o la Secta a la que sirve la familia.

La mayoría de las familias de Aparecidos le darían la bienvenida al vampiro patrón de uno de sus miembros. La familia probablemente sería suspicaz a la hora de confiar en un vampiro o Clan específico, y normalmente daría los pasos necesarios para evitar llegar a ser demasiado dependiente de un único Domitor.

El personaje puede esperar favores ocasionales por parte del Clan del vampiro que controla a la familia de Aparecidos. También se le puede otorgar mucha libertad para explorar sus propios intereses especiales, ya que los vampiros “confían” en que el personaje está avanzando las metas del Clan. Lealtad también es un buen Mérito que

elegir si el personaje está siendo preparado para el Abrazo, especialmente si ese Aparecido conoce a su futuro Sire.

Usado por: Ducheski, Rossellini, la Hermandad Kairuán y los Sirvientes de Anushin-Rawan.

Blanco y Negro (Defecto de 1 punto)

El Mundo de Tinieblas es complejo, tanto moral como espiritualmente, pero tu personaje no lo ve así. Para él, cada situación puede resumirse en blanco o negro. Tu Ghoul piensa de manera simple y considera que sus aliados y sus enemigos están a su favor o en su contra, caliente o frío, bueno o malo, fácil o imposible, estúpido o genial.

Tras haberse sometido al Vínculo de Sangre, su influencia puede complicar la perspectiva natural que tu Ghoul tiene de la vida. Bajo su influencia, el Vínculo de Sangre puede forzar que tu Ghoul vea lo que tu Domitor hace o dice a través de un filtro positivo y optimista todo el tiempo. Alternativamente, cualquier personaje que no esté de acuerdo o se ponga del lado de tu amo es, para ti, un enemigo digno de tu desprecio y merece que le hagan daño.

Este Defecto es particularmente prominente entre los Clanes Giovanni, Assamita, Ravnos y Ventrue, junto a los Seguidores de Set y muchas familias de Aparecidos. Una mentalidad cerrada puede costarle mucho a tu personaje, ya que su perspectiva puede dar como resultado un mal juicio, oportunidades perdidas y malentendidos que podrían escalar.

En situaciones sociales donde la perspectiva de tu personaje se vaya a tener en cuenta, las dificultades de las tiradas asociadas se incrementan en uno.

Usado por: Todos los Ghouls y Aparecidos.

Fijación (Defecto de 2, 4 o 6 puntos)

La Sangre es excitante, pero cuando la sensación desaparece, tu Ghoul quiere otro subidón, otra “dosis” para seguir con ese subidón embriagador. Su Fijación podría involucrar sustancias diseñadas para alterar la química del cerebro y tu habilidad de procesamiento, o podría estar centrada en una compulsión por buscar emociones fuertes que encogen el corazón para vivir al límite y colocarse con la adrenalina o la dopamina producida de manera natural en su cuerpo.

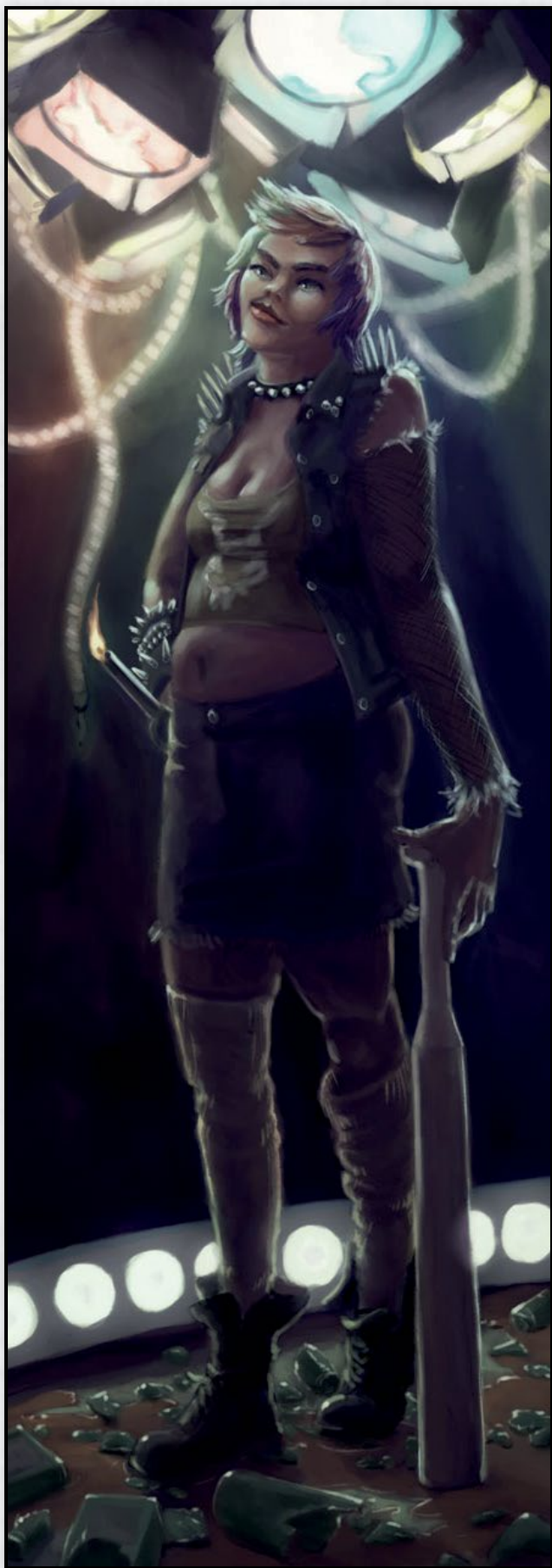
Con este Defecto, tu personaje está forzado a recurrir a actividades o sustancias externas en su tiempo libre para pillar un chute que no provenga de la Sangre. Aunque la satisfacción de su Fijación puede ser temporal, sabe que cualquier satisfacción que sienta es una pálida imitación del subidón que obtiene de la Sangre. Cuanto más fuerte sea su Fijación, más probable es que no sea capaz de ocultársela a los demás personajes que le rodean. Dado que este Defecto no puede ser “curado” mediante ningún medio físico, mental o social, la Fijación puede tener consecuencias imprevistas para tu personaje con el paso del tiempo.

Para empezar, elegirás un tipo de Fijación que sea probable que tenga tu personaje: química, psicológica o física. A diferencia de una adicción a la cocaína o a las carreras, en general esa Fijación es mucho más genérica que eso. Esencialmente, estás decidiendo en qué categoría cae su chute, y descubrirás cómo satisfacerlo durante el transcurso de la crónica. A discreción de tu Narrador, puedes hacer una tirada de Resistencia durante los interludios para evitar sucumbir a esos deseos. Cuantos más puntos adquieras en este Defecto, más probable es que tu Narrador pudiera requerirte más tiradas o elevar la dificultad. Si tu Ghoul falla, sentirá una compulsión para conseguir una dosis y deberá actuar en consecuencia.

Con una adicción de 2 puntos, tu personaje sigue manteniendo el control. Tu Ghoul podría mostrarse muy espeso, pero intentará llevar a cabo todos los deseos de su Domitor lo mejor que pueda. Con 4 puntos, la Fijación es tan fuerte que es más probable que olvide realizar uno de los deberes más cruciales, olvide una cita o eche una cabezada mientras espía a un rival. Con 6 puntos, sin embargo, tu Ghoul está profundamente inmerso en la agonía de una adicción terminal. A discreción de tu Narrador, también podrías decidir que añadir más puntos a este Defecto causará consecuencias mayores y más violentas al cumplir sus deseos. Por ejemplo, un Aparecido homicida con una Fijación de 6 puntos podría pillar su subidón al profanar iglesias. Otro, un Ghoul independiente que escapó de una manada brutal, podría pillar su subidón al “curar” a otro Ghoul del Vínculo de Sangre.

Si falla al controlar su Fijación seguramente tu personaje esté mal visto por la mayoría de sus iguales o su Domitor, porque su incapacidad para controlarse se ve como una debilidad. Los sirvientes que echan a correr y hacen salto base desde lo alto de un rascacielos cada vez que tienen la oportunidad no son tan útiles como los dóciles desde el punto de vista del amo. A la larga, un Domitor podría incluso hacer que la muerte de ese turbulento Ghoul pareciera un accidente antes de reemplazarlo. Sin embargo, cuanto más fuerte sea su Fijación, más probable es que tu Ghoul actúe de manera más caótica y rebelde, ya que intenta sentir placer en cualquier lugar en el que pueda encontrarlo. Por ello, no es raro encontrar Ghouls independientes o Aparecidos con niveles de Fijación más altos, especialmente si tienen la correa muy suelta a la hora de satisfacer sus oscuras necesidades.

Puede hacer el intento de negar su Fijación, pero eso requiere que gastes 1 punto de Fuerza de Voluntad para evitarla temporalmente durante un turno. Entonces, debes realizar una tirada de Frenesí. Si fallas esa tirada, la Fijación seguirá creciendo y podría sobrepasar a tu personaje en el momento más inoportuno. En otras palabras, un fallo a la hora de controlar la Fijación no significa que de mane-



ra automática pierda los estribos durante su horario de trabajo. La amargura y resentimiento pueden hervir bajo una fina capa de control hasta que se vea forzado a esperar demasiado tiempo en una tienda, le hagan esperar en un semáforo u otro Ghoul sea recompensado en vez de él.

Con cualquier fracaso en una tirada de Resistencia, la Fijación de tu personaje se incrementa en 2 puntos. Si tu personaje ya ha obtenido la versión de 6 puntos de este Defecto y fracasa en su tirada de Resistencia, los efectos serán severos. Podría tener una sobredosis y morir sin atención médica inmediata. Su coche podría haberse estrellado y ahora está inconsciente porque no pudo mantener el control del volante.

Para eliminar puntos del Defecto Fijación, o para deshacerse de él por completo, tu personaje debería comprometerse y soportar un programa para eliminar esta compulsión. Tu Narrador puede permitir que las circunstancias y requisitos de su crónica den forma a la reacción de tu Domitor ante tu admitida debilidad. Los Ghouls independientes, los Ghouls del Sabbat y los Aparecidos podrían no tener la habilidad de reducir la influencia de este Defecto ni ser capaces de eliminarla sin ayuda debido a la naturaleza de sus actividades nocturnas.

Por favor, ten en cuenta que mientras que Fijación es similar al Defecto Adicción para los vampiros, los resultados de este Defecto se sienten más profundamente en un cuerpo mortal. El Defecto Fijación se desarrolla más usualmente en Ghouls que en Aparecidos, simplemente porque los Aparecidos producen Vitae de manera natural en su Sangre.

Usado por: Cualquier Ghoul, algunos Aparecidos.

Hipócrita (Defecto de 3 puntos)

Los Ghouls y Aparecidos con este Defecto tienen una reputación turbia basada en sus acciones previas. En el pasado probablemente tu personaje haya mentido, engañado, o jugó a dos bandas para sacar beneficio propio durante un trato que salió mal. La naturaleza de sus acciones turbias, así como su objetivo planeado, no ha sido el mismo todas las veces. Por ejemplo, un Ghoul podría ir a su Domitor e informarle de una transgresión, real o imaginada, y entonces sugerir un castigo apropiado para su objetivo. Ese mismo Ghoul podría darse la vuelta e inventar historias que demuestren lo bien intencionado que fue al alzarse en defensa de sus compañeros Ghouls frente a su amo.

Aunque puedes ser hipócrita como personaje, cuando adquieres este Defecto tiene impacto en tu relación y en tu trato con otros personajes. Probablemente no busques sacar ventaja de todas las situaciones, pero otros personajes esperan que lo hagas. Tus aliados y enemigos están al límite contigo, porque no están seguros si los vas a tratar con justicia. Podrían incluso darte una puñalada por la espalda o intentar socavarte porque esperan que *tú* lo hagas.

La influencia del Vínculo de Sangre tiene impacto en la mayoría de los Ghouls con este Defecto de manera sutil. Aunque tu Domitor supiera que eres Hipócrita, no podrías actuar en su contra de manera directa. En su lugar, podrías dar puñaladas traperas o traicionar a tus aliados para ganarte su favor y obtener recompensas de él. Tu Domitor también podría apuntarte hacia un objetivo peligroso para usarte como cebo o para sonsacar a sus enemigos y aprovecharse de tu reputación.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Sociales

Domitor Benevolente (Mérito de 3 puntos)

Por razones desconocidas para ti, tu Domitor te tiene cariño. Quizás tu servicio ha sido ejemplar o simplemente le recuerdas a tu amo a un amor pasado. Dada la naturaleza inhumana de la mente de un vampiro, quizás nunca lo sepas con seguridad, pero no te quejas de los beneficios que has conseguido gracias a los sentimientos que tu amo tiene hacia ti.

Te sientes seguro al cuidado de tu amo, y no temes pasar noche tras noche cumpliendo tus deberes. Tu Domitor te trata con algo de falsa compasión y no hace peligrar tu vida de forma casual. A diferencia de la relación entre otros amos y sus Ghouls, este Mérito no representa una fase temporal. Ya te has probado ante tu amo. Por ello, tu relación es algo parecido a una amistad entre un jefe y su empleado.

Aunque este Mérito da forma a cómo te trata tu Domitor, no garantiza que nunca vayas a reñir con él. A discreción del Narrador, podrías perder el derecho a mantener este Mérito si tus acciones hacen necesario que se tome esta decisión con el tiempo.

Prerrequisito: Trasfondo Domitor.

Usado por: Ghouls de la Camarilla, algunos Ghouls del Sabbat.

Preparado para el Abrazo (Mérito de 5 puntos)

Tu personaje ha sido considerado digno del Abrazo y su futuro Sire lo está preparando para él mediante un entrenamiento directo y cuidadoso. Aunque este Mérito no te garantiza cuándo será Abrazado, tu personaje es consciente de que se convertirá en vampiro y conoce la identidad de su futuro Sire.

Los beneficios de ser Preparado para el Abrazo están relacionados con tu rol actual como Ghoul, y tu futura posición como vampiro dentro de un Clan o Línea de Sangre específica. Por ello, tu rol entre los Ghouls del hogar de tu Domitor será elevado al de un aprendiz valorado en oposición a un sirviente prescindible. Algunos Clanes, como los Tremere o los Tzimisce, podrían evaluar tu progreso

mediante el estudio académico de sabiduría tradicional, Disciplinas o rituales taumatúrgicos. Podrías no ser capaz de utilizar Vicisitud, por ejemplo, pero se te podría permitir asistir a tu Domitor en su mesa de laboratorio. Otros vampiros podrían ser más cuidadosos y prepararte para ser evaluado por el Príncipe local antes de ir más allá.

Puede haber unos pocos inconvenientes con los que tu personaje podría toparse durante el transcurso de tu crónica. Dado que has conseguido el sueño de muchos Ghouls, podrías ser objetivo de ataques de rabia por celos o daño de otros Ghouls. Tu Domitor podría incluso ser consciente de este hecho y alimentar estos sentimientos para probarte y ver si eres digno de convertirte en vampiro.

Adicionalmente, si este hecho fuese conocido, podrías obtener atención no solicitada de los enemigos de tu futuro Sire. Dado que lo más normal es que tu futuro Sire también sea tu Domitor, podrías ser secuestrado, te podrían espiar o se te podrían apretar las tuercas para que des información sobre el refugio, los activos y los planes de tu Domitor. Sin embargo, muchos vampiros no revelan que sus Ghouls y Aparecidos están siendo Preparados para el Abrazo y mantienen sus intenciones en secreto.

Si decidieras adquirir el Mérito Preparado para el Abrazo, podrías adquirir Domitor Benevolente al coste de 1 punto, suponiendo que cumplas el prerrequisito de tener el Trasfondo Domitor. En esta circunstancia, estás señalando a tu Narrador que tu Domitor se ha comprometido a ser tu futuro Sire. A discreción del Narrador, también podrías aprender un punto en una tercera Disciplina conocida por tu futuro Sire o seguir una Senda después de abandonar tu Humanidad.

Usado por: Ghouls de la Camarilla y del Sabbat, además de algunos Aparecidos. Los Ghouls independientes podrían ser Abrazados, pero no serían Preparados para el Abrazo debido a su estatus como parias dentro de los Ghouls.

Crianza Aislada (Defecto de 1 punto)

Eres un Aparecido que fue criado por tu familia lejos de miradas entrometidas. Mientras crecías, todo tu mundo se basaba en lo que tu familia te enseñó. Durante muchos años, tu conocimiento se limitaba a los hábitos, costumbres y políticas de tu familia. En consecuencia, tienes una comprensión limitada del mundo exterior, lo que influye en cómo interactúas con otra gente.

A discreción de tu Narrador, siempre que te encuentres en una situación social incómoda fuera de las haciendas de tu familia, sustrae un dado de tu reserva de dados Sociales. Esta penalización no se aplica igualmente en todos los tipos de situaciones debido a que tus interacciones con el mundo variarán dependiendo de tu familia en particular y de tu concepto de personaje.

Los Aparecidos de las familias Obertus, Bratovich y Ducheski son buenos candidatos para este Defecto, al igual que

los Ghouls del Clan Giovanni y de la Hermandad Kairuán. Los Ghouls independientes que retienen muy poco o nada de sus recuerdos de su vida antes de convertirse en Ghouls podrían también elegir este Defecto para reflejar el hecho de que estuvieron aislados de la humanidad y han olvidado cómo interactuar con la gente.

Usado por: Aparecidos.

Obsesión (Defecto de 1, 2 o 5 puntos)

Incluso los Ghouls que llevan vidas relativamente tranquilas pueden volverse obsesivos con una idea persistente, una imagen, un grupo de circunstancias o un sentimiento que no se quitan de la cabeza. Muchas obsesiones son tan pequeñas que no podrán ser percibidas por un observador casual, mientras que otras se vuelven tan poderosas que impedirán que un Ghoul realice hasta las tareas más simples.

Con 1 punto, la Obsesión de tu Ghoul es menor. Por ejemplo, tu personaje podría preferir una marca concreta de bebida, unos vaqueros, etc., y podría rechazar comer, vestir o usar un reemplazo. Tu Obsesión menor probablemente te causará que busques un reemplazo para el objeto “inferior” con uno de tu preferencia a la primera oportunidad que tengas.

Con 2 puntos, la Obsesión de tu Ghoul amenaza con consumirlo. Si el objetivo de su deseo insaciable es una persona, es probable que tenga una imagen de esa persona en su posesión en todo momento o si no dejará inmediatamente lo que esté haciendo para obtener una. Si la Obsesión implica un objeto o tótem, como una pata de conejo de la suerte o una pequeña estatuilla, necesitará tenerla siempre a su alcance. Podría incluso molestarse cada vez más si no la tiene cerca.

Con 5 puntos, la Obsesión de tu Ghoul le consume y puede herir a otros. Podría secuestrar a una celebridad local con la que esté obsesionado y hará todo lo posible para mantenerla bajo su control directo. De manera similar, cualquier objeto con el que esté obsesionado crea un nivel de necesidad tremendo. Si su pata de conejo de la suerte no está en su sitio o directamente se pierde, podría ser incapaz de funcionar con normalidad y sería proclive a ataques de rabia destructiva. Dependiendo de la severidad de la Obsesión, podría entrar en un estado cuasicatatónico hasta que el objeto sea encontrado u obtenga un reemplazo apto. Probablemente actuaría de la misma manera si la persona con la que está obsesionado es rescatada o escapa.

Sin embargo, puede haber ocasiones en la que no pueda encontrar un reemplazo adecuado para un objeto o una persona para satisfacer su Obsesión. En esos instantes, tu personaje tendrá que superar una tirada de Fuerza de Voluntad. El nivel de dificultad es su Fuerza de Voluntad menos el número de puntos en el Defecto Obsesión para “animar esa cara”. Si fallas, tu personaje se angustiaría tanto que necesitará atención médica.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Aprensivo (Defecto de 1 o 3 puntos)

Tu Ghoul o Aparecido puede hablar mucho, pero nunca ha estado presente en situaciones de violencia real. Cuando se enfrenta a la visión de la sangre, probablemente no responda bien y podría desmayarse, entrar en pánico o huir.

En situaciones que involucren un tiroteo, un combate sangriento o el uso agresivo de Disciplinas, tira Fuerza de Voluntad a dificultad 7. Si esta tirada falla, tu personaje se quedará paralizado (si su Coraje es mayor que su Autocontrol) o huirá de la zona (si su Autocontrol es mayor que su Coraje).

A discreción del Narrador, podrías verte forzado a realizar una tirada de Fuerza de Voluntad una vez por cada escena relevante. Tu personaje no necesita estar involucrado directamente en la lucha, puede ser simplemente testigo de un apuñalamiento. Cuando acumules 5 éxitos en una única sesión, no necesitas hacer más tiradas durante esa noche de tiempo de juego. Sin embargo, una demostración de violencia cruenta podría necesitar otra tirada a discreción del Narrador.

Si fracasas en una tirada de Fuerza de Voluntad, tu Ghoul está tan enervado por la repugnancia con la que se ha encontrado que no puede actuar durante el resto de esa escena. Tu personaje está paralizado por la conmoción y podría cagarse encima o vomitar en respuesta al miedo o al asco.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Domitor Paria (Defecto de 2 puntos)

Tu amo es un vampiro que, por cualquier razón, no es bienvenido entre, o incluso es odiado por, los demás miembros de su Clan, Línea de Sangre o Secta. Sin aliados, a tu Domitor le puede costar mantener su estatus y seguramente dependerá de Ghouls como tú para satisfacer sus necesidades básicas. Puede darte responsabilidades adicionales o puede manipularte para que espíes, ataques, defiendas o robes por él.

Si tomas Domitor Paria como Defecto, ten en mente que si otros vampiros descubrieran a quién sirves tu vida bien podría estar en peligro. A discreción del Narrador, puedes desconocer los eventos que llevaron a la caída en desgracia de tu Domitor o podrías tropezarte con los secretos de tu amo por accidente.

Una vez que tu Ghoul entienda el desafío que puede ser la vida con un Domitor Paria, podría sembrar las semillas de la rebelión a pesar de la fuerza del Vínculo de Sangre.

Usado por: Ghouls de la Camarilla, algunos Ghouls del Sabbat.

Bajo Vigilancia (Defecto de 2, 4 o 6 puntos)

Las actividades de tu Ghoul están siendo monitorizadas por miembros de la ley o agencias gubernamentales. Puede estar

Bajo Vigilancia porque es sospechoso en un crimen o porque le han visto asociándose con otros criminales o sospechosos.

Los puntos que adquieras en este Defecto representan el nivel de escrutinio bajo el que se encuentra tu personaje. Con 2 puntos sólo las autoridades locales están vigilando las actividades de tu Ghoul. Con 4 puntos, tanto los oficiales de la ciudad como las autoridades regionales están involucradas. Con 6 puntos, los agentes de la ley locales, regionales y nacionales están coordinando esfuerzos para analizar sus movimientos y podrían compartir sus preocupaciones con agencias extranjeras si viajara fuera del país.

Los efectos de este Defecto varían, dependiendo de las circunstancias, y no siempre serás consciente de ellos. Por ejemplo, entre los Ghouls de la Camarilla, cualquier Ghoul Bajo Vigilancia se arriesgará a una ruptura de la Mascarada. Algunos vampiros podrían decidir que tu personaje es demasiado peligroso para que viva y podrían aprovechar la oportunidad de dar fin su vida a manos de sus asociados o su Domitor. Otros Vástagos podrían adoptar una aproximación diferente y más retorcida. Podrían usarlo como cebo, crear un doble de cuerpo suyo o plantar información falsa.

Hablando de forma general, Bajo Vigilancia es menos peligroso que el Defecto Fugitivo, ya que el personaje es una persona de interés en lugar de un criminal buscado. Por

ello, este Defecto, a discreción del Narrador, podría verse reducido en puntos o convertirse en un caso sin resolver con tiempo y esfuerzo. Sin embargo, a los Ghouls y Aparecidos se les puede dar un número limitado de oportunidades para corregir la situación antes de que sus Domitores o familias pierdan la paciencia y se vuelvan en su contra.

Los Ghouls independientes podrían pasarlo muchísimo peor deshaciéndose de oficiales entrometidos. Aunque su primer instinto podría ser correr a los policías y confesar, ten en cuenta que ninguna agencia está libre del alcance de un Clan, Línea de Sangre o Secta. Por ello, algunos Ghouls independientes que adquieran este Defecto podrían sospechar que sus antiguos Domitores han diseñado y creado esta situación y ahora se encuentran Bajo Vigilancia como castigo por abandonarlos.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Autopreservación (Defecto de 3 puntos)

Por la razón que sea, tu personaje se niega a llevar a cabo órdenes en las que sienta que su seguridad estará en peligro y que pondrá en riesgo su vida. Para los Ghouls, el Defecto Autopreservación frustra el propósito de servir a un vampiro. Si no puedes defender a tu Domitor, entonces tu valor decrece considerablemente. En cambio, un Ghoul Vinculado que pueda negarse a llevar a cabo una orden



será vigilado de cerca. Este Defecto es también una de las razones más comunes por las que un Ghoul deja de servir a su amo para operar como un independiente.

Los Aparecidos con sentido de Autopreservación pueden sentir los efectos de este Defecto de forma distinta. Tu lealtad a tu familia puede ser cuestionada, ya que sacrificarías a otro miembro de la familia o aliado si el momento fuese adecuado. Si también estuvieras sujeto al Vínculo de Sangre, tu incapacidad para “comprometerte” completamente con las órdenes de un vampiro puede tener consecuencias inesperadas que van desde la experimentación a un escrutinio posterior.

Mecánicamente hablando, en cualquier momento que tu Domitor o amo te dé una orden que ponga en peligro tu vida, tu personaje obtiene una tirada contra Fuerza de Voluntad con dificultad +2. Si la consigues, tu Ghoul o Aparecido puede negarse a llevar a cabo la orden. Si te negaras a llevar a cabo una orden en frente de tu amo, puedes esperar ser castigado severamente.

Los Ghouls y Aparecidos más listos intentarán manipular este Defecto en su beneficio. Podrían intentar llevar a cabo órdenes que pongan en peligro su vida mientras se aseguran que no puedan salir heridos, aunque esto no es siempre posible.

Usado por: Todos los Ghouls y Aparecidos.

Lengua Suelta (Defecto de 3 puntos)

Los Ghouls normalmente están al tanto de gran cantidad de información sensible durante los quehaceres cotidianos de sus Domitores, y algunos no pueden resistir el deseo de divulgar (o vender) estos secretos. En general, los Ghouls y Aparecidos que no pueden guardar secretos tienden a no vivir mucho tiempo.

Cuando adquieras el Defecto Lengua Suelta, podrías ser conocido como un cotilla. De hecho, esta debilidad puede ser la razón por la que cualquier Ghoul podría convertirse en independiente. Es posible que el amo del Ghoul sintiera que dejar de alimentar a su vasallo durante el resto de su lamentable vida podría ser un castigo proporcionado y así podría seguir controlando a su antiguo Ghoul.

Se tiende a no confiar trabajos que involucren secretos a los Ghouls con este Defecto, así que su utilidad para los vampiros de alto rango es limitada. Por otro lado, son herramientas perfectas para difundir información falsa, lo que muchas veces puede ser muchísimo más útil. Por desgracia, puede que no seas consciente de si estás escupiendo realidad o ficción hasta que sea demasiado tarde.

Usado por: Todos los Ghouls y Aparecidos.

Chaquetero (Defecto de 4 puntos)

El Chaquetero es mucho más que sólo un traidor. Los Aparecidos que eligen el Defecto Chaquetero han traicionado mucho más que los lazos de amistad, también su conexión y deber familiares. Normalmente, un Aparecido que ha adquirido este

Defecto ha decidido que está más interesado en servir a los enemigos de su familia y ha dado los pasos necesarios para hacerlo. La mayoría de Aparecidos con el Defecto Chaquetero entienden las ramificaciones de sus acciones. Comprenden que este Defecto requiere que se protejan a sí mismos y se escondan de sus antiguos colegas; podrían incluso esperar que sus familias los cacen por esta traición. Dependiendo de la naturaleza y la profundidad de la traición, vampiros aliados podrían decidir aportar su asistencia para cazarlos también.

Un Aparecido Chaquetero seguramente se haya ganado la confianza de sus nuevos amigos al matar a un antiguo aliado, amigo o familiar, o al entregar información sensible, como es el refugio de un (antiguo) aliado vampírico o las contraseñas para acceder a las finanzas o cuentas de su familia.

A pesar de estar protegido por un vampiro poderoso, Clan, miembros de una Secta local o familia de Aparecidos, los personajes que toman este Defecto saben que sus problemas están muy lejos de poder solucionarse. Los nuevos aliados del Chaquetero seguramente sean escépticos con este personaje y podrían no divulgar nada más que detalles menores. Después de todo, si el Chaquetero traicionó a su propia familia o a su amo mientras se encontraba bajo la influencia del Vínculo de Sangre, podría volver a hacerlo.

En general, es mejor usar este Defecto en personajes que estén enredados en la política de una organización mayor. Las ramificaciones de la traición de un Aparecido, como un Aparecido Grimaldi que divulga los secretos que conciernen al deseo de su familia de abandonar el Sabbat, son normalmente de mayor alcance y significativos. Por ello, los Ghouls independientes también pueden elegir este Defecto si tiene sentido que lo hagan. Sin embargo, un Ghoul independiente podría tener que esforzarse para encontrar los aliados necesarios para que le ayuden a asegurar su supervivencia, ya que muchos vampiros podrían buscar un Vínculo de Sangre con el traidor.

Usado por: Aparecidos, algunos Ghouls independientes.

Disputa de Sangre (Defecto de 5 puntos)

La hostilidad entre familias de Aparecidos como los Grimaldi y los Zantosa son bien conocidas por todo el Sabbat. Las rivalidades entre Brujah y Ventrue ocasionalmente sangran hasta el propio comportamiento de sus Ghouls por todas las ciudades conquistadas por la Camarilla. Las luchas entre familias de Aparecidos también son muy comunes, y estas contiendas llevan ocurriendo tantísimo tiempo que algunos miembros de las familias han olvidado cómo comenzaron las disputas. Una Disputa de Sangre puede ser reciente, pero es más que probable que esta mortífera rivalidad lleve cociéndose desde hace décadas, si no siglos.

Sin embargo, no todos los altercados y las rivalidades entre familias o facciones se consideran Disputas de Sangre.

Una Disputa de Sangre es lo que ocurre después de que una falta de respeto o herida haya escalado hasta magnitudes imposibles y la causa inicial de la discusión ahora sólo puede rectificarse cuando ambas deudas queden pagadas, normalmente de forma violenta. Otros miembros de la familia llegarán incluso a jurar un pacto de venganza para hacer daño a la familia rival a la primera oportunidad. Como la naturaleza de esta contienda, la violencia que causen ambas familias puede ir desde rajar ruedas a rajar cuellos.

Aunque Disputa de Sangre es particularmente aplicable a miembros de ciertas familias de Aparecidos, este Defecto también se puede aplicar a Clanes rivales en una ciudad concreta. Los Ghouls leales podrían ofenderse por cualquier traspies o vengarse por una afrenta contra su Domitor, y sus sentimientos podrían escalar hacia el odio y el deseo de matar. Un Ghoul Gangrel podría estar involucrado en una amarga disputa por el territorio o dominio con los sirvientes de un Primogénito Toreador. Podrían lanzarse suficientes traiciones e insultos durante el transcurso del conflicto como para que las tensas discusiones estallen como encarnizadas disputas. Sin embargo, para que exista una Disputa de Sangre normalmente debe haber algo más que simple rivalidad entre las dos partes. En una Disputa de Sangre, varios miembros de cada parte deberían estar dispuestos a luchar por el insulto o la afrenta. El odio entre ambas partes ha escalado con el tiempo y las llamadas para vengarse van ganando peso.

Cuando te enfrentes a la posibilidad de que tu rival esté cerca, tu personaje debe realizar una tirada de Frenesí con dificultad -2. Si la superas, tu personaje es capaz de controlar la furia ciega causada por su sed de venganza.

Si tu personaje falla la tirada, se sentirás impelido a actuar con respecto a su obsesión por vengarse. Podría buscar y enfrentarse a su rival. Podría atacar a alguien que se le parece, sabotear su coche o atacar a su novia. Podría incluso instigar a quienes le rodean para que se unan a él en la lucha, también. Cómo actúe en base a su odio depende de ti, pero un fallo garantizará que la Disputa de Sangre se renueve.

Puedes elegir gastar 1 punto de Fuerza de Voluntad para retrasar el momento del Frenesí un turno. Sin embargo, cuanto más retrases el actuar por la sed de venganza, más probable es que tu rival actúe en base a la suya.

Usado por: Aparecidos que tienen una clara rivalidad con otra familia, o por Ghouls de Clanes, Líneas de Sangre o Sectas en guerra.

Para elegir este Defecto, debes trabajar con el Narrador para nombrar contra cuál familia (o Clan) tienes la Disputa de Sangre, y cuánto sabe el personaje jugador sobre su causa. También debes seleccionar un rival específico del lado opuesto que está profundamente involucrado con la contienda o su causa.

Perseguido (Defecto de 5 puntos)

Inconscientemente te has cruzado en el camino de un cazador, que te ha identificado como una criatura sobrenatural que debe ser destruida. Podrías ser un Aparecido que atacó accidentalmente a un aliado del cazador, o podrías ser un Ghoul que salía con un cazador antes de caer bajo la influencia del Vínculo de Sangre.

Perseguido representa una amenaza muy seria para todos los vampiros, sin tener en cuenta la Secta, y para todas las familias de Aparecidos. Las consecuencias de un cazador entrando en el complejo de una familia de Aparecidos o en un refugio de un vampiro serían tan severas que tu Domitor o familia podría verse obligada a sacrificarte para prevenir una futura catástrofe.

Aunque podrías no haber atraído la ira de un cazador de forma intencionada, tu gravísimo error no pasará sin un castigo, ni será olvidado fácilmente por tu Domitor o familia. Las consecuencias pueden ir desde que te ordenen que captures al cazador primero hasta que busques alianzas con tus enemigos.

Podrías dar pasos para eliminar este Defecto de manera que tenga sentido para tu personaje. Sin embargo, a menos que tu Narrador te diga que no estás en peligro de ser cazado en el futuro próximo, siempre estarás en riesgo de convertirte en el objetivo de un cazador con mucha más facilidad que otros personajes que no tengan este Defecto.

Debido a que Perseguido representa un cambio dramático en los eventos que podrían tener un impacto en tu crónica de muchísimas maneras, háblalo con tu Narrador antes de elegir este Defecto.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Problema con la Autoridad (Defecto de 5 puntos)

Problema con la Autoridad es dañino para los Ghouls o Aparecidos de los que se espera que sirvan sin hacer preguntas. Es especialmente problemático para los Ghouls que tienen amos violentos o impredecibles, y puede incitar a un Ghoul a dejar el lado de su Domitor. Muchos Ghouls independientes sufren este Defecto, y siguen sintiendo los efectos de su desobediencia.

Cuando se lleva al extremo, tu Ghoul lo discutirá todo y será ingobernable, y se tomará a mal incluso la más simple de las instrucciones. Aunque podría discutir con figuras de menos autoridad en su vida como Ghoul, como la policía, sus palabras combativas tienen menos posibilidades de hacer que lo maten, pero podría terminar siendo arrestado o despedido.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Fugitivo (Defecto de 6 puntos)

Te buscan las autoridades. Podrías ser un sospechoso en un caso, o podrías haber sido sentenciado y condenado a prisión por un crimen grave. Tu Ghoul o Aparecido

podría haber llegado incluso a escapar de una prisión de alta seguridad o de un psiquiátrico. Por otro lado, podrías haberte enemistado con una Secta y estar siendo cazado por sus miembros, ya sean Vástagos, Cainitas, Anarquistas, etc.

Cuando eliges el Defecto Fugitivo, estás admitiendo que cometiste (o has sido incriminado por) una transgresión que es tan severa que agentes que defienden la ley, ya sean vampiros o mortales, han ordenado tu captura. Todos y cada uno de quienes se encuentren en tu compañía pueden convertirse inmediatamente en sospechosos también y podrían ser acusados de crímenes adicionales.

Un Fugitivo rara vez es cazado sin una buena razón, y muchas veces quienes buscan detenerte tendrán una razón personal para hacerlo. Un oficial podría seguir tus pasos porque su negligencia te permitió escapar. Un Ghoul rival, que consiguió descubrirete cuando intentabas boicotear a tu Domitor, quiere demostrar su valor a tu antiguo Domitor. Una manada Sabbat podría ir tras tu pista porque sienten que tu escape es una vergüenza para ellos. Todos éstos son ejemplos de personajes que probablemente podrían perseguirte incluso pagando un alto precio sólo para tratar de recapturarte o asesinarlo.

Para la Camarilla, un Ghoul o Aparecido Fugitivo representa una seria amenaza para la Mascarada, sin tener en cuenta quién te persiga. Aunque es posible que hayas llevado a cabo órdenes bajo la influencia del Vínculo de Sangre o de Disciplinas como Dominación, las autoridades vampíricas no pueden hacer oídos sordos a un Ghoul o Aparecido desesperado que se ha dado a la fuga. Por otro lado, para el Sabbat un Fugitivo puede ser cazado por otras razones, que van desde un sentido del orgullo a miedo a que huyas hacia la Camarilla y divulgues secretos que deben mantenerse enterrados.

Aunque eres un Fugitivo, puedes tener Aliados, Contactos o tener un lugar claramente identificado donde esconderte un tiempo. Por ejemplo, tu Domitor o tu familia de Aparecidos podrían ofrecerte un lugar para que te quedes durante unas pocas noches, pero al hacerlo se están poniendo en peligro. Se pueden disponer pisos francos para asegurar tu supervivencia, con el compromiso de que se espera que les hagas favores o realices servicios que ayudarán a tus benefactores. Se te podría pedir que siguieras un estricto código de conducta para evitar exponer a tus cómplices.

Usado por: Todos los Ghouls y algunos Aparecidos. Este Defecto es particularmente apropiado para Ghouls independientes que están huyendo de sus Domitores.

Físicos

Albino (Defecto de 1 punto)

El albinismo ocurre cuando un grupo de genes normalmente recesivos se vuelven predominantes, llevando a una ausencia de pigmentación en la piel. Aunque suele ser inofensivo, la apariencia de un individuo albino puede ser

llamativa, particularmente para quienes no están familiarizados con esta condición. La condición está marcada por una piel extremadamente pálida e iris rojos.

El albinismo era visto con gran sospecha por todas las culturas primitivas, tanto que incluso hoy en día la gente con albinismo es rehuida y excluida, y se la considera de mal augurio en muchas partes del mundo. Aunque esta condición es inofensiva desde un punto de vista físico, hace que los individuos afectados llamen la atención. Esto puede reducir la capacidad de un Ghoul de mezclarse entre el gentío sin la ayuda de un disfraz. Sin embargo, quienes sufren el Defecto Albino pueden convertir el miedo de la gente en una fuente de intimidación, especialmente si tu Ghoul o Aparecido tiene una reputación que no puede ignorarse.

Cuando eliges el Defecto Albino, ten en cuenta que la piel de tu Ghoul es altamente sensible a las quemaduras solares al no tener casi o ninguna pigmentación para reflejar los dañinos rayos UV.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Modificaciones por Viciitud (Mérito de 1 a 7 puntos)

Eres un Ghoul o Aparecido cuyo cuerpo ha sido horriblemente modificado a través del uso de la Disciplina Viciitud. Tú mismo podrías no estar dotado en ella, pero tu carne y tus huesos han sido remodelados en una pesadilla diseñada para ser útil en la guerra. Por ello, aunque tus Modificaciones pueden proveerte un beneficio mecánico, se te considera un monstruo incluso aunque, técnicamente, sigas siendo un mortal.

Las alteraciones realizadas a tu cuerpo son permanentes a menos que se te moldee con nuevos usos de Viciitud. Aunque tus Modificaciones por Viciitud pueden ser peligrosas, tu cuerpo sigue sufriendo el daño de manera normal. A pesar de tu horrorosa apariencia, sigues siendo de carne y hueso.

Las Modificaciones de Viciitud exigen que elijas el Defecto Monstruoso, que se encuentra en la pág. 482 del V20. Sin tener en cuenta cuántas alteraciones elijas, tienes Apariencia 0. A discreción de tu Narrador, se te podría requerir que elijas un Defecto Mental, penalizaciones a las tiradas Sociales o un Trastorno debido a los horrores que has experimentado.

Hablando en términos generales, sólo pueden usar este Mérito los personajes que estén Vinculados a, o patrocinados por, un vampiro o Clan que haga uso de Viciitud. Los Aparecidos modificados de esta manera suelen estar sujetos al Vínculo de Sangre para asegurar su lealtad.

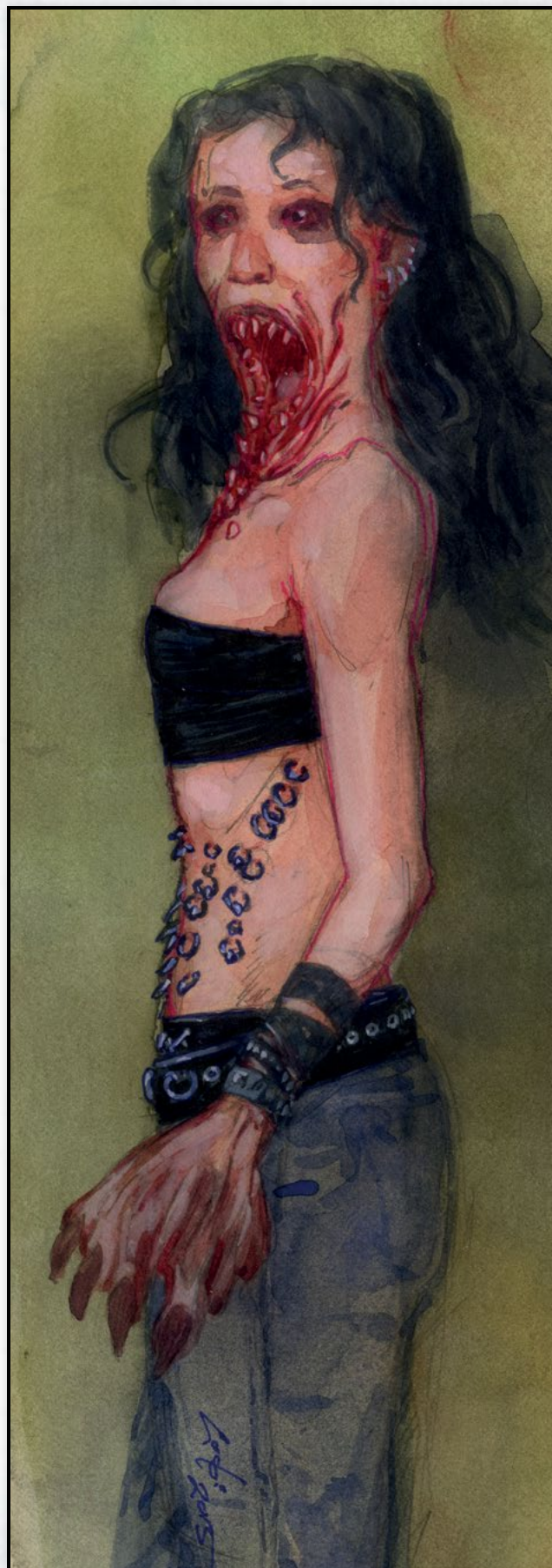
- **Visión Circular (1 punto):** Uno de tus ojos ha sido desplazado a la parte posterior de tu cabeza, dándote la habilidad de un mayor ángulo de visión. Podrías ganar una bonificación en Percepción, especialmente en los casos en los que un personaje está intentando

acercarse sigilosamente a ti. Adicionalmente, tu percepción de la profundidad es pobre en cualquier ángulo, y sufres una penalización de dos dados en todas las tiradas que tengan que ver con calcular distancias, incluyendo el uso de armas de proyectiles.

- **Colmillos (1 punto):** Tus dientes han sido alargados y afilados, tu sonrisa puede parecerse a la de un tigre o un tiburón, o podría ser distinta a cualquier cosa que se encuentre en la naturaleza. Puedes atacar usando mordisco, que se encuentra en la pág. 276-277 del V20. Debido a tu monstruosa apariencia, pierdes 2 dados en las reservas que tengan que ver con tu Atributo Manipulación, a menos que estés intentado intimidar o asustar a tu objetivo.
- **Estómago de hierro (2 puntos):** Eres capaz de digerir cualquier materia orgánica que puedas partir, masticar y tragar. En las tiradas de Resistencia, ganas un +2 cuando necesitas resistir venenos ingeridos u otros tipos de enfermedades digestivas. Esta modificación normalmente se empareja con Colmillos.
- **Espolones (2 puntos):** Espolones óseos puntiagudos y afilados sobresalen de tus antebrazos, columna o pantorrillas. Puedes rajar con tus espolones con Fuerza +2 de daño. Sin embargo, son difíciles de ocultar y podrían limitar tu movimiento en algunas situaciones.
- **Caparazón (3 puntos):** Estás cubierto con placas óseas o con púas que te protegen de ser atacado. Puedes añadir 2 dados de absorción a tu reserva cuando te estas defendiendo del daño.
- **Patagio (4 puntos):** Tus huesos han sido ahuecados y una capa de piel extraña ha sido injertada en tus brazos y muñecas para formar membranas. Aunque no puedes volar, puedes usar estas alas como las de un murciélago para planear desde un lugar superior a otro o al suelo. Sustraer 1 dado de todas las reservas de absorción para resistir golpes por puños y objetos romos, o cualquier otra forma de daño contundente que pudiera dañar tus huesos.

Los Ghouls o Aparecidos podrían no sanar nunca una Modificación por Vicisitud dañada, ni siquiera con el uso de Sangre. A este respecto, están tan indefensos como sus contrapartidas no modificadas. Sin embargo, si un Ghoul o Aparecido poseyera suficientes niveles en Vicisitud, ese personaje podría curarse a sí mismo o eliminar las Modificaciones de Vicisitud por completo. Para hacer esto, el personaje debe tener un nivel de Vicisitud mayor que el del vampiro que le infligió la mutilación en primer lugar.

Usado por: Debido a la complejidad de este Mérito, habla con tu Narrador antes de gastar puntos en Modificaciones por Vicisitud.



Sensible a la Luz **(Defecto de 2, 4 o 6 puntos)**

Tu Ghoul ha descubierto, para su disgusto, que se está volviendo más sensible a la luz brillante gracias a los poderes transformadores de la Sangre vampírica que ingiere. Durante las horas de luz, podría requerir gafas prescritas de alta protección solar y destellos brillantes como los del *flash* de una cámara o un rayo pueden requerir una tirada de Frenesí. Entre los Ghouls de ciertos Clanes y Líneas de Sangre, como los Seguidores de Set, este Defecto puede empeorar con el paso del tiempo, a discreción del Narrador.

La puntuación del Defecto Sensible a la Luz refleja una sensibilidad creciente a la luz natural y artificial. Un Defecto de 2 puntos significa que tu Ghoul se retira de la brillante, intensa y perjudicial luz del Sol y reaccionará más rápidamente que la mayoría de los mortales. Con 4 puntos, tu Ghoul es incapaz de funcionar de forma normal con la brillante luz del Sol, y podría desarrollar erupciones muy dolorosas en la piel y/o quemaduras solares tras exponerse a ella.

Con 6 puntos, tu Ghoul encuentra casi paralizante cualquier luz brillante, y hará todo lo necesario para evitar condiciones tan luminosas. Sufrirá quemaduras solares importantes como resultado de sólo uno o dos minutos de exposición al Sol, que se convertirá en daño contundente a un ritmo de 1 punto por cada quince minutos de exposición. Un Ghoul con este nivel de este Defecto recibirá por tanto 4 puntos de daño por hora de contacto con luz solar o su equivalente. Este daño puede sanarse de forma normal, como se describe en el V20, pág. 282-286.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Caníbal (Defecto de 3 puntos)

Aunque la familia de Aparecidos Bratovich es conocida por su depravación, el deseo de consumir carne humana no se limita sólo a ellos. Históricamente, los mortales han recurrido a actos de canibalismo durante épocas de guerra o hambruna, pero también han comido la carne de los muertos como parte de ceremonias religiosas para honrar a los caídos. Sin embargo, la inmensa mayoría de las culturas consideran que esta práctica es bárbara y antinatural.

Convertirlo en Caníbal, es poner a tu personaje en riesgo de ostracismo y muerte. Existen diversos desórdenes físicos que pueden transmitirse a través del consumo de carne u órganos infectados. En la mayoría de casos, una infección de este tipo es indetectable por medios normales y no médicos. Si comiera carne humana como un Ghoul, la Vitae que ya ha ingerido normalmente es lo suficientemente fuerte para negar los efectos en la mayoría de los casos. Sin embargo, si se le negaran futuras alimentaciones, la infección progresaría ya que su cuerpo vuelve a su estado y edad naturales.

Un personaje con el Defecto Caníbal generalmente sólo se alimentará de la carne de los vivos o de los muertos en

privado. La mayoría de los caníbales no son animales rabiosos, sino que son muy astutos y altamente inteligentes. Son conscientes de que la sociedad moderna ve con malos ojos el canibalismo, pero se sienten compelidos a realizarlo de todas maneras. Por ello, normalmente tienen cuidado de actuar con respecto a su Defecto en los lugares y en los momentos donde sus víctimas no puedan ser descubiertas con facilidad. Por ejemplo, es probable que si desaparecen cadáveres o a gente muy querida se los busque. Si existen testigos que vieron al canibal y a la víctima juntos, podrían surgir nuevas complicaciones para las que el Canibal no está preparado. Se te puede exigir hacer una tirada de Fuerza de Voluntad para determinar si el canibal tiene suficiente control y discreción para evitar dejar pistas.

El Defecto Canibal puede ser elegido por cualquier Ghoul, o puede ser otorgado a un personaje por el Narrador como resultado de adquirir un Trastorno. Aunque este Defecto es de lejos mucho más común entre las familias de Aparecidos, no está disponible exclusivamente para ellos. Debido al terrible impacto dramático que el Defecto Canibal tiene en los Ghouls en la sociedad moderna, se desaconseja que los Ghouls de la Camarilla escojan este Defecto.

Usado por: Aparecidos y algunos Ghouls del Sabbat e independientes.

Convulsiones (Defecto de 3 puntos)

Las Convulsiones tienden a ocurrir durante momentos de presión, y pocos mortales tienen una existencia tan estresante o terrorífica como los Ghouls. La aflicción de este Defecto también puede ser más pronunciada en las familias de Aparecidos cuyos miembros sufren de un acervo genético limitado. Muchos tipos de convulsiones pueden controlarse o mitigarse con medicación, siguiendo test o exámenes médicos. Sin embargo, algunos Ghouls y Aparecidos no están dispuestos a poner en peligro sus vidas al buscar el consejo de un doctor, y estas Convulsiones no suelen estar relacionadas con una enfermedad diagnosticada. Este Defecto es un efecto secundario de todos los horrores que los Ghouls y Aparecidos presencian durante el transcurso de sus vidas.

Las Convulsiones pueden ser potencialmente desastrosas, especialmente si ocurren en presencia de un vampiro o en un momento inapropiado. Bajo las circunstancias estresantes del combate, amenazas físicas o verbales o presenciar una escena terrorífica y sangrienta, el personaje con este Defecto necesitará realizar una tirada de Frenesí. Un éxito significa que no se produce la convulsión y ha logrado mantener el control.

Un fallo indica que tu cuerpo no fue capaz de soportar el estrés y que ha sucedido algo. Si fracasas, tu personaje sufre un episodio compulsivo completo grave. Cae al suelo y convulsiona gravemente durante tantos minutos como 1 hayas sacado en la tirada de Frenesí. Sus acciones pueden terminar dañándole a él mismo o a otros si su dedo accidentalmente presiona el gatillo, o podría resbalar y caerse.

Un fallo menos crítico podría dar como resultado que tu personaje se desmaye hasta el siguiente turno. Dependiendo de las necesidades de tu historia, tu Ghoul puede quedar inconsciente y caer al suelo, su visión podría tornarse negra unos segundos, o su brazo podría temblar y ser incapaz de poder mantener el control.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Hemofilico (Defecto de 3 puntos)

Tu personaje sufre de hemofilia. Si se corta la piel de tu Ghoul, no dejará de sangrar sin asistencia médica. La Sangre no tiene ningún efecto en un Ghoul o Aparecido Hemofilico.

Si tu personaje sufre daño letal o agravado, también sufre un nivel de daño contundente adicional cada cinco minutos hasta que su herida haya sido vendada para evitar el sangrado. Cualquier vampiro que muerda a un Hemofilico puede “vendar” estas heridas. Al chupar la herida después de morder al Ghoul, el vampiro detiene cualquier futuro daño contundente.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Sobrenaturales

Aura Pálida (Mérito de 2 puntos)

Ya sea por alguna rareza del destino o tu reacción a la Sangre, tu aura es pálida por naturaleza. Cualquier color que adopte el aura de tu personaje tiene un tono pálido, como si fuera un vampiro y no un Ghoul.

Los vampiros que lean tu aura con el uso de la Disciplina Auspex pueden asumir que eres un vampiro a menos que obtengan 5 o más éxitos en su tirada de Percepción del Aura o tengan razones de peso para sospechar lo contrario.

Este Mérito puede tener muchísima utilidad si deseas hacerte pasar por vampiro durante un tiempo, pero también puede causar un malentendido muy peligroso o conducir a tu captura para un escrutinio posterior.

Usado por: Todos los Ghouls y Aparecidos.

Vista Clara (Mérito de 4 puntos)

Tu Ghoul no es engañado fácilmente por ilusiones o trucos de luz. Ya sea porque haya nacido afortunado, tenga asistencia sobrenatural o un entrenamiento apropiado para dejar de lado esas influencias, tu personaje tiene habilidad para superar las ilusiones, sombras y espejismos que otros crean mediante el uso de rituales taumatúrgicos y Disciplinas.

Este Mérito sólo es aplicable para trucos de engaño visuales causados por el uso de Disciplinas. Cuando se enfrente con una ilusión sobrenatural causada por el uso de Disciplinas como Ofuscación y Quimerismo, tu Ghoul puede realizar una tirada de Percepción + Alerta (dificultad igual al nivel del Poder de tu oponente + 3). Si la superas, tu personaje ve a través del efecto. Si fallas, podría sospechar

que la ilusión es un truco, pero no puede probar que sus sospechas sean correctas.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Inmunidad al Defecto de la Sangre (Mérito de 5 puntos)

Has descubierto que eres resistente al Defecto de Clan o Línea de Sangre presente en la Sangre que bebes. Tu Domitor puede ser un Nosferatu de baja Generación, que vive en las alcantarillas porque su apariencia es realmente horripilante, e incluso así tu apariencia no cambiará. Si los miembros de los Clanes Tremere o Tzimisce descubrieran tu Inmunidad a la Maldición de la Sangre, puede que te persigan para un mayor estudio. Después de todo, si la biología de un Ghoul es tal que no sufre tanto como su Domitor, seguramente existe una “cura” para los Defectos presentes en la Sangre de todos los Clanes y Líneas de Sangre.

Este Mérito se deja de aplicar si tu Ghoul o Aparecido es Abrazado.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Sangre Venenosa (Mérito de 5 puntos)

Debido a circunstancias misteriosas, la sangre de tu personaje es venenosa para los vampiros. Si cualquier vampiro bebiera de ti, cada punto de Sangre bebido causa un nivel de Salud de daño contundente.

Los vampiros desconfían de los mortales conocidos por poseer esta bendición y pueden buscar su destrucción. Los Ghouls o Aparecidos con este Mérito pueden esperar una reacción similar, dado que la Sangre no ejerce ningún impacto en Sangre Venenosa. Otras veces, un vampiro taimado podría capturar al personaje y usarlo como cebo para dañar físicamente a un rival o enemigo. Este Mérito también es recomendable para Ghouls independientes o Aparecidos que deseen permanecer libres de la influencia vampírica.

Se recomienda encarecidamente a los Narradores que tengan una explicación para Sangre Venenosa en sus crónicas, aunque el jugador, (y seguramente el personaje) podría no ser informado inmediatamente de ello. Algunos ejemplos incluyen: protección divina de un poder superior, un rarísimo ritual de protección o una anomalía genética.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Invulnerable (Mérito de 6 puntos)

Tu Ghoul no puede ser Vinculado a un vampiro, no importa la frecuencia con que beba Sangre de las venas del regente. El Mérito Invulnerable es útil para personajes que no desean sufrir los efectos del Vínculo de Sangre. Por ello, su coste es acordemente alto para Ghouls y Aparecidos.

El Mérito Invulnerable es particularmente apropiado para Ghouls independientes, y llegaría incluso a explicar cómo

podieron liberarse. Sin embargo, para la vasta mayoría de vampiros nunca se puede confiar en cualquier personaje que sea Invulnerable.

Este Mérito, aunque podría parecer ideal al principio, significaría que la vida de tu Ghoul será difícil y probablemente corta. Los vampiros de los Clanes Tremere y Tzimisce podrían incluso llegar a hacerlo desaparecer o a experimentar con él y su familia, mientras que otros Clanes y Líneas de Sangre podrían querer drenarle de sangre y replicar sus propiedades para su uso.

Un Mérito tan poderoso es extremadamente raro. Antes de elegir este Mérito, habla con tu Narrador para ver si es viable para su crónica.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Ataque Virulento (Mérito de 7 puntos)

Mediante extraña hechicería taumátúrgica, rituales desconocidos o incluso alguna rara extravagancia de tu fisiología, tu sangre ha sido imbuida con el poder de lo sobrenatural. Puedes causar daño agravado a las criaturas sobrenaturales al pegarles, morderles, o sajarlos con tus espuelas moldeadas de hueso. Se considera daño de pelea estándar contra mortales, y se debería aplicar de forma normal a un sola forma de ataque (morder, garras de hueso, etc.).

Deberías trabajar con el Narrador para encontrar una explicación a este Mérito, y los Narradores podrían desaconsejarlo por completo si así lo eligen.

Usado por: Todos los Ghouls y Aparecidos.

Paladar Quisquilloso (Defecto de 1 punto)

Tu Ghoul debe elegir un Clan o Línea de Sangre, distinto del de su Domitor, cuya Sangre le provoca una reacción alérgica cuando se encuentra presente en su torrente sanguíneo. En cualquier ocasión que tu Ghoul ingiriera Sangre de un vampiro del Clan seleccionado, ya sea de forma intencional o forzada, debes realizar una tirada de Resistencia para evitar vomitarla. Si la superas, la Sangre permanece en el sistema de tu Ghoul y todas las tiradas que involucren Disciplinas se realizarán a +1 de dificultad hasta que se use la Sangre ofensiva o consuma nueva Sangre de un Clan diferente, lo que ocurra primero.

Para la mayoría de los Ghouls de la Camarilla, este Defecto representa poca amenaza. En el improbable caso de que un Ghoul consuma la Sangre de un Vástago distinto de su Domitor, no tardará mucho tiempo en encontrar la Sangre que necesita. Por otro lado, para un Ghoul independiente o una familia de Aparecidos patrocinada por un Clan este Defecto representa un serio problema.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Envejecido Artificialmente (Defecto de 2 puntos)

Eres un Ghoul o Aparecido menor de edad que ha sido moldeado para parecer un adulto mayor y maduro. Tu verdadera madurez todavía está lejos en el futuro, pero pareces una o dos décadas mayor que tu edad real. Mientras permanezcas siendo un Ghoul, tu cuerpo no envejecerá.

Debido a los horrores infligidos a su joven cuerpo y mente, puede que tu personaje nunca llegue a reconciliar lo que le ha ocurrido. Físicamente, podría pasar por una persona mucho mayor, pero mental y emocionalmente sigue siendo un niño. Por ello, seguramente se enfrente a desafíos en la mayoría de situaciones sociales, y tu Narrador puede requerir que restes uno o más dados de las tiradas que involucren tus reservas de dados Sociales.

Usado por: Como el Mérito Modificaciones por Vicisitud, este Defecto sólo puede añadirse a discreción del Narrador.

Nociones Románticas (Defecto de 2 puntos)

Tú crees que tu existencia al completo como Ghoul es una mejora remarcable con respecto a tu vida previa y estás convencido que se lo debes todo a tu Domitor. Sientes que tu Domitor te necesita, morirías sin él y cada alimentación es un acto de puro amor.

Cuando tu Domitor intente usar Dominación o Presencia en tu personaje, tu Fuerza de Voluntad es -2. Este Defecto es efectivo sin tener en cuenta cómo reaccionas al Vínculo de Sangre, y mientras estés bajo su influencia puedas sentir incluso un sensación de amor artificial aún más fuerte hacia tu Domitor.

Este Defecto no afecta a los Aparecidos, que nacieron con esta condición, de la misma manera que hace con Ghouls. A discreción del Narrador, sólo un Aparecido que se sienta inclinado románticamente hacia un vampiro específico que emplee Dominación y Presencia podría elegir este Defecto. Los Ghouls independientes no pueden elegir este Defecto, ya que no tiene sentido narrativo para ellos sentirse románticamente inclinados hacia un vampiro específico.

Usado por: Cualquier Ghoul, salvo los Ghouls independientes, y Aparecidos en raros casos.

Ofensivo a los Animales (Defecto de 2 puntos)

Los Ghouls y Aparecidos que adquieren el Defecto Ofensivo a los Animales tienen dificultades en sus encuentros con animales. Perros, lobos, murciélagos, pájaros y otras criaturas actuarán de manera hostil hacia el personaje mientras esté cerca, y tiene todas las posibilidades de que le ataquen cuanto más se acerque el personaje. De forma similar al Defecto vampírico del mismo nombre, a un Ghoul

o Aparecido que sea Ofensivo para los Animales puede resultarle un desafío caminar libremente en ciertas áreas.

Los animales ladrarán, aullarán, gimotearán y harán ruido cuando el personaje se les aproxime. Podrían no atacar al Ghoul directamente a menos que se les provocara, pero serán claramente agresivos o, en cambio, podrían huir de la zona.

Este Defecto no está recomendado para los Ghouls o Aparecidos que planeen usar la Disciplina Animalismo o vayan a entrar en contacto con personajes que lo hagan.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Sumidero de Vitae (Defecto de 3 puntos)

Por cualquier razón, tu Ghoul o Aparecido metaboliza la Vitae mucho más rápidamente que los demás. Debe alimentarse cada dos semanas, en vez de cada mes, o se arriesga a perder todas las cualidades sobrenaturales y revertir a su estado natural. Pocos Ghouls con este Defecto viven más allá de su esperanza de vida natural, a menos que sus Domitores se sientan especialmente devotos con ellos. Sin embargo, con esta ratio incrementada, es probable perderse alimentaciones, razón por la que este Defecto es mortal para los Ghouls independientes.

Los Aparecidos que sufren de Sumidero de Vitae recuperan su Vitae natural a un ritmo de la mitad de lo que lo harían normalmente.

Usado por: Casi cualquier Ghoul o Aparecido.

De recursos

Biblioteca Ocultista (Mérito de 2 o 4 puntos)

Tu personaje tiene una valiosa colección de libros y tomos antiguos sobre lo arcano. Cada vez que tu Ghoul acceda a su biblioteca, podrás bajar la dificultad de las tiradas de Inteligencia, Ocultismo o relacionadas con alguna investigación en 1 en circunstancias relevantes. Podrías estar intentando encontrar más información sobre un ritual taumatúrgico o identificar un extraño símbolo.

Tener esta biblioteca no significa que tu Ghoul sea automáticamente un experto oculista, ni refleja su habilidad para descifrar, entender o leer los textos que ha recopilado. La biblioteca está llena de conocimiento registrado que puede consultar convenientemente. Si has elegido la versión de 4 puntos de este Mérito, tu personaje también tiene acceso a un laboratorio ocultista completamente lleno de ingredientes raros y misteriosos necesarios para realizar los rituales descritos en sus libros.

Los Ghouls al servicio de los Clanes Tremere, Seguidores de Set o Assamita, además de los Aparecidos de las familias Obertus o Ducheski, son buenos candidatos para adquirir este Mérito.

Usado por: Cualquier Ghoul o Aparecido.

Toques finales del personaje de ejemplo

Bill revisa las estadísticas iniciales de Marc, y se da cuenta de que las puntuaciones de Fuerza de Voluntad y Humanidad de su personaje no son lo suficientemente altas para que pueda socializar con el mundo mortal. Actualmente, tiene una puntuación de Fuerza de Voluntad de 2, que refleja su Coraje, y una puntuación de Humanidad de 6. Usando la tabla de puntos gratuitos de la **pág. 116**, Bill gasta cinco de sus 21 puntos para mejorar su puntuación de Fuerza de Voluntad de 2 a 7, y otro punto para darle un empujón a su Humanidad a 7. Entonces decide gastar 2 puntos adicionales entre sus Virtudes para llevar sus nuevas puntuaciones a Conciencia 3, Autocontrol 3, Coraje 3.

Hasta ahora, Bill ha gastado 8 puntos gratuitos, y tiene 13 más para distribuir en su personaje. Sabe que necesitará algunos Méritos que le ayuden a facilitar las interacciones de su personaje, así que gasta 1 punto en el Mérito Cara Amistosa del **V20**, **pág. 480**. Entonces decide gastar un punto en el Mérito Sentido Común y otro en el Mérito Líder Natural del **V20**, **pág. 484 y 488**.

Tras gastar 3 puntos en Méritos, a Bill le quedan 10 puntos. Antes de que considere sus Defectos, revisa los demás Rasgos de Marc, especialmente a las áreas que podrían ayudar a su personaje mientras esté en la universidad. En vez de aumentar los Atributos de Marc, decide hacer mejor uso de sus Habilidades. Para complementar su Mérito Cara Amistosa, gasta 2 puntos para aumentar su Talento Empatía y luego gasta los 8 restantes en Atletismo, Liderazgo, Sigilo e Informática.

Una vez que ha asignado esos puntos, Bill revisa su personaje y se da cuenta de que necesitará algunos Defectos para darle cuerpo a su Aparecido Bratovich. Por eso, elige el Defecto Crianza Aislada de 1 punto y Objetivo de Reclutamiento por otro punto. Se muestra contrario al Defecto Caníbal que tanto prolifera en esta familia, y justifica su falta de este Defecto con su Narrador. Después de todo, un Aparecido Bratovich que se mezcla con el público (y en una universidad nada menos) no pasaría desapercibido por las autoridades locales o la Camarilla.

Ahora que ha elegido dos Defectos, Bill gana 2 puntos adicionales para gastar en su hoja de personaje. Decide mejorar su Trasfondo Contactos de 2 a 3.

Aquí está la hoja de personaje completa para el concepto de Marc usando los pasos de este capítulo.

Nombre: Marc Bratovich.

Naturaleza: Visionario.

Conducta: Juez.

Rasgos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Rasgos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 2.

Rasgos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2.

Talentos: Atletismo 3, Empatía 4, Liderazgo 3.

Técnicas: Conducir 1, Etiqueta 2, Armas de Fuego 2, Pelea con Armas 2, Sigilo 3, Supervivencia 2.

Conocimientos: Academicismo 2, Informática 2, Política 1.

Disciplinas: Potencia 1, Fortaleza 1.

Fuerza de Voluntad: 6.

Humanidad: 7.

Reserva de Sangre: Máximo 10, Reserva Inicial 1. Como Aparecido, la Vitae de Marc se regenerará de forma natural a un ritmo de 1 punto de Sangre por noche.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 3.

Virtudes: Convicción 3, Instinto 3, Coraje 3.

Senda: Ninguna.

Méritos: Cara Amistosa 1, Sentido Común 1, Líder Natural 1.

Defectos: Crianza Aislada 1, Objetivo de Reclutamiento 1.

Reservas de Sangre de Ghoul

Tu reserva de Sangre inicial se calcula lanzando un dado para determinar cuántos puntos de Sangre posees. Los Narradores podrían permitirte volver a tirar un resultado de “1”, ya que tu personaje normalmente debería empezar a jugar con una cantidad de Sangre decente. Por otro lado, los Ghouls independientes deben dividir por la mitad el resultado. Empezarán el juego con entre 1 y 5 puntos de Sangre.

La mayoría de los Ghouls tienen una capacidad limitada para guardar Sangre vampírica dentro de sus cuerpos. Ya que necesitan su propia sangre para sobrevivir, no tienen suficiente espacio para más de 2 puntos de Sangre vampírica. Conforme envejecen y sus cuerpos se acostumbran a la Sangre adicional en sus sistemas, ganan una capacidad de almacenamiento mayor. Por desgracia, este proceso es lento. Por cada doscientos años que un Ghoul haya estado aceptando Vitae de una manera regular, su reserva de Sangre se expande en un punto. Por ello, un Ghoul que acaba de empezar sólo tiene una reserva de Sangre de 2, pero un Ghoul en servicio durante 400 años tiene una reserva de Sangre potencial de 4 puntos.

A pesar de estas limitaciones, es posible para un Ghoul tener una mayor reserva de sangre. El método más útil para incrementar la reserva de sangre de tu Ghoul involucra alimentarse cada noche. La sobrealimentación puede también añadir más Vitae al sistema de tu Ghoul, pero este método es prácticamente inútil, ya que el hinchado Ghoul actuará como alguien que haya tenido un festín. El personaje se sentirá abotargado, letárgico e incapaz de actuar con normalidad. Por ello, la Sangre en exceso en el sistema de un Ghoul debido a la sobrealimentación es inútil y no tiene un impacto en los Rasgos de ese personaje.

Costes de Experiencia

Rasgo	Coste
Nueva Habilidad	3
Nueva Senda Taumatúrgica	20 (sólo Ghouls Tremere)
Nueva Disciplina	20
Fuerza de Voluntad	puntuación actual
Humanidad	puntuación actual x2
Virtud	puntuación actual x2
Habilidad	puntuación actual x2
Atributo	puntuación actual x5
Senda Taumatúrgica	puntuación actual x15
Disciplina de Clan o familia*	puntuación actual x15*
Otra Disciplina**	puntuación actual x25**

*Como regla general, un Ghoul consigue un coste reducido para aprender las Disciplinas de Clan de su patrocinador. Por otro lado, un Aparecido consigue un coste reducido para las Disciplinas de su familia.

**Es mucho más difícil para los Ghouls independientes aprender Disciplinas que para cualquier otro Ghoul o Aparecido, y esto se refleja en el coste requerido.

Un Ghoul que pueda convencer a su Domitor de alguna manera para alimentarlo cada noche encontrará que su capacidad sanguínea natural al completo se convertirá eventualmente en Vitae. Debido a la vasta cantidad de Sangre necesaria, es difícil de mantener, pero puede ser factible a muy corto plazo para realizar acciones planeadas (asaltos, intentos de asesinato, cacerías de Lupinos) que requerirán un acceso más extendido a las Disciplinas y a la curación. Un Domitor que sienta la necesidad de ofrecer tantísima Sangre vampírica a sus sirvientes realmente debe sentirse desesperado, tanto como para arriesgarse a malcriar a sus sirvientes de una manera tan frívola.

Una vez que cesen las alimentaciones noche tras noche, el cuerpo continuará produciendo células sanguíneas para reemplazar las pérdidas normales, y el flujo sanguíneo del cuerpo terminará por revertir a sangre humana normal.

Puede ser frustrante tener tan pocos poderes vampíricos a disposición de un personaje Ghoul, pero ése es el quid de la cuestión: los Ghouls siguen siendo mortales, y aunque pueden poseer algunas habilidades sobrenaturales, los recursos para mantener esos poderes son muy limitados. Por ello, todos los personajes Ghoul necesitarán manejar sus recursos sanguíneos de manera sabia y cuidadosa.

Reglas opcionales para puntos de Sangre

Las siguientes reglas para la ingestiones de Sangre añade un grado de realismo altamente deseable al proceso de

creación de los Ghouls. Dado que estas reglas son mucho más complejas, requerirán más contabilidad. Estas reglas están recomendadas para crónicas en las que los personajes sean casi todos, si no todos, Ghouls, o en crónicas en las que los Ghouls tengan roles importantes.

Un Ghoul tiene una reserva de Sangre potencial de 10, igual que un humano o un vampiro de Decimotercera Generación, pero se suele presumir que está llena de sangre humana. Un Ghoul no puede simplemente ingerir 5 puntos de Sangre de una sola vez. Un Ghoul puede beber de manera cómoda 2 puntos de Sangre vampírica, ya que es la cantidad que se puede acomodar en su tracto digestivo. Esta Vitae que se encuentra en su estómago basta para darle poder al Ghoul, pero sólo pueden absorberse 2 puntos de Sangre mediante las paredes del estómago

de esta manera. Las siguientes ingestiones no le sientan bien a menos que el Ghoul desee arriesgarse a tener una sobredosis.

Si un Ghoul quiere almacenar más Sangre de forma inmediata, debe renunciar a sangre de su sistema circulatorio. Por lo general, el Domitor drena al Ghoul de manera apropiada (éxito automático); los Ghouls independientes pueden necesitar hacer un viaje al banco de sangre local o hacerlo ellos mismos en casa (Inteligencia + Medicina, dificultad 6). Una tirada con éxito permite al Ghoul drenar su sangre y reemplazarla con la Sangre de su Domitor de manera que no pierda niveles de Salud debido al proceso; un fallo indica que el Ghoul pierde entre 1 y 3 niveles de Salud, a discreción del Narrador, por la pérdida de Sangre antes de que la transfusión se haya completado.





Capítulo Seis: Narración

«No existe la muerte, sólo un cambio de mundos.»

— Jefe Seattle

Presentar un Ghoul o Aparecido en una crónica de V20 cambia su tono, profundidad y punto de vista, porque añade capas de perspectiva que muchos vampiros dan ya por hecho. Explorarás junto con tus jugadores las luchas de poder entre los condenados amos de la noche y las ignorantes masas que manipulan y de las que se alimentan a través de los ojos de Ghouls y Aparecidos.

Los Ghouls también permiten ampliar el punto de vista de tu crónica al incluir las horas diurnas. Los recipientes leales pueden diseminar la influencia de su Domitor entre los ignorantes mortales, realizar tareas simples o incluso infiltrarse y espiar a otros Ghouls. Por otra parte, se puede introducir a los Aparecidos, que normalmente tienen más autonomía que un Ghoul Vinculado, aún más profundamente en las políticas de las familias de Aparecidos y del Clan.

Empezando

Este capítulo contiene recursos argumentales, ideas para historias y técnicas diseñadas para ayudar a los Narradores a la hora de crear y desarrollar crónicas en las que aparezcan Ghouls o Aparecidos como personajes jugadores. Estas secciones se estructuran en base al rol de los personajes involucrados. Debido a ello, algunas se centrarán mucho más en la composición de los personajes jugadores que en los

personajes del Narrador. Se te anima a aprovechar cualquier consejo que funcione mejor para tu crónica y descartar el resto si no se aplican a tu estilo de juego o tu grupo.

Además, este capítulo contiene consejos para crear la sinopsis de una crónica con la ayuda de tus jugadores. Debido a que los Ghouls y los Aparecidos son mortales, los personajes jugadores reaccionarán a experiencias violentas, sangrientas y traumáticas de manera diferente a como lo harían los vampiros. Usar una sinopsis puede ayudar a establecer las expectativas sobre la amplitud, los temas y las limitaciones de tu crónica antes de jugar y así tus jugadores se encontrarán totalmente implicados en cada sesión. Es más, este kit de herramientas está diseñado para ayudarte a la hora de abordar los horrores a los que Ghouls y Aparecidos suelen enfrentarse incluso antes de introduces temas maduros y material inapropiado. La guía paso a paso, que empieza en la **pág. 159**, te ayudará a diseñar tu crónica para atender a las necesidades de tus jugadores al fomentar una conversación abierta mientras diseñas la trama.

Temas y ambiente

Los Ghouls pueden parecer semidioses, incluso aunque es obvio que no lo son. El viaje del héroe, concebido por Joseph Campbell, describe cómo el propósito del héroe es cruzar el umbral del mundo, viajar más allá de los límites de lo que los

mortales osan viajar, mirar a la muerte a los ojos para ganar sabiduría y salvación. Los mitos del mundo suelen mostrar a héroes y heroínas carismáticos y bravos que combaten a dioses y monstruos en beneficio de la humanidad. Aunque puede parecer que los Ghouls se benefician de la Sangre vampírica sin ninguno de sus inconvenientes, están tan Condenados como sus amos. O, más bien, los Ghouls no son héroes, no importa lo poderosos que se sientan.

Para entender la representación temática de un Ghoul, considera quiénes son sus amos. Aunque muchos vampiros portan la máscara de ser una persona ordinaria de forma similar a como los dioses vestían rostros mortales, no son dioses ni mortales. Condenados eternamente, los vampiros son monstruos obligados a alimentarse de sangre humana para sobrevivir. Mientras su humanidad se corroe lentamente, pasan sus días creando, maquinando y tramando en las sombras. Sin embargo, muchos vampiros se dan cuenta de que no pueden pasar el resto de sus noches sin fin sin ayuda, así que recurren a Ghouls y Aparecidos para que hagan su voluntad. Por ello, los Ghouls y los Aparecidos son una extensión de sus amos. Algunos Ghouls pueden caer en la depravación y perder su identidad mientras otros pueden luchar para mantener su humanidad lo mejor que pueden. Aun así, estar al servicio de un vampiro es trabajar para los Condenados. Aunque personajes individuales puedan intentar desesperadamente buscar la libertad, sus amos deciden el destino de la gran mayoría de Ghouls.

El rol de un Ghoul en V20 puede ser un desafío a la hora de interpretar, debido a que la dinámica de poder entre Ghouls, Aparecidos, vampiros y mortales tiene tantos matices como las luchas políticas entre Clanes, Líneas de Sangre o Sectas. Muchos Ghouls sirven como puente entre el ignorante rebaño y el secreto mundo de los vampiros. Así, mientras un vampiro podría preocuparse de que el Sabbat se infiltrase en una ciudad de la Camarilla, un Ghoul está más preocupado por encontrar aliados en la oficina del forense local o descubrir quién activó esa alarma silenciosa. Sin embargo, a diferencia de los vampiros, la mayoría de Ghouls y Aparecidos son usados como herramientas y peones a pesar de cualquier autonomía que pudieran tener. Incluso durante el día, cuando los Ghouls pueden sobresalir por encima de otros mortales, cumplen los deseos de sus Domitores debido al miedo, la necesidad de Vitae, los efectos del Vínculo de Sangre, etc.

Se puede decir que tanto Ghouls como Aparecidos se encuentran en el último escalón de la sociedad vampírica porque pueden ostentar un estatus como sus amos. La verdad es que algunos Ghouls nunca se darán cuenta de que sus amos pertenecen a un Clan o de que están ayudando a proteger la Mascarada. Aunque están comprometidos a vivir sus días y sus noches en una servidumbre eterna, los Ghouls siguen siendo mortales y sufren muchísimo por ello. Pueden mantener los tratos y negocios de sus amos y superar su esperanza de vida, pero aún se alimentan de Sangre y se arriesgan a la ira de sus amos.

Por ello, los temas de tu crónica podrían explorar la naturaleza de la relación entre un reinante y su esclavo, entre un Domitor y su Ghoul, entre un Sire y su futuro Neonato. A menudo, la extensión en la que debes profundizar en temas como la lealtad, la adicción, el amor no correspondido y el libre albedrío dependerá del punto focal de tu crónica y de la composición de tus personajes jugadores. Quizás un Ghoul no necesite toda una crónica dedicada a las promesas vacías que realiza su Domitor, por ejemplo, mientras un grupo completo de Ghouls que están siendo entrenados para un futuro Abrazo sin duda lo necesitaría.

El ambiente, por otra parte, podría depender de cuántos Ghouls o Aparecidos tengas entre tus personajes jugadores. Sin embargo, el ambiente también puede depender de los niveles de confort de tus jugadores con los temas que ellos quieran explorar. El horror personal, en forma de abuso físico o psicológico, podría ser parte integral de ambientes que incluyan la obsesión y la culpa, pero puede que tus jugadores no se sientan cómodos con una crónica que requiera que manejes personajes que les hagan daño semana tras semana.

A diferencia de los vampiros, tanto Ghouls como Aparecidos (incluso cuando están vinculados) tienen una conciencia y lo que viven y experimentan les influye de forma muy distinta *porque* son mortales. Por ejemplo, un personaje jugador que cree que se está convirtiendo en un simple recipiente puede que no se sienta cómodo a la hora de enterrar un cadáver que fuese asesinado ante sus propios ojos. Aunque la influencia del Vínculo de Sangre fuerza a un personaje jugador a hacer lo que su reinante dice, ten cuidado a la hora de ejercer esta opción sólo porque encaja con un tema o ambiente concretos.

Gestionar Ghouls

El tipo más común de Ghoul en V20 es, de lejos, un sirviente o vasallo. Estos personajes pueden ser tanto Ghouls como Aparecidos, y normalmente son Vinculados debido a la paranoia o al miedo. Bajo la influencia del Vínculo de Sangre, las rivalidades entre Ghouls y Aparecidos sin duda florecerán. Este potencial para el conflicto te ofrece más opciones para introducir subtramas y nuevos personajes del Narrador con los que complementar las experiencias de tus personajes jugadores.

Aunque hay muchas configuraciones distintas de Ghouls que sirven a los vampiros de tu grupo, éstas son algunas de las combinaciones más comunes para personajes jugadores:

- Ghouls de la Camarilla que sirven a distintos Domitores a los que se les ha ordenado seguir las instrucciones del Sheriff, Arconte, Alastor o Justicar.
- Ghouls que sirven al mismo vampiro de baja Generación, que tiene capacidad para mantener múltiples sirvientes.

- Ghouls y Aparecidos que sirven al mismo Clan o Secta con un propósito concreto, como es obtener recursos extraños o ayudar con experimentos.
- Ghouls que sirven a diferentes Clanes dentro de una misma Secta. Estos Ghouls pueden coordinar sus esfuerzos para una causa común o debido a una necesidad, como la guerra con otro Clan o debido a la investigación de un robo.
- Aparecidos de una misma familia a los que se les ordena llevar a cabo los deseos de un Clan o un vampiro concreto.
- Aparecidos que han abandonado la seguridad de su familia para espiar, o atacar, a sus enemigos.
- Ghouls independientes se han unido para sobrevivir en una ciudad concreta.
- Ghouls independientes que pertenecen a una organización Ghoul.
- Ghouls independientes que se han convertido en cazadores de vampiros o en libertadores de Ghouls.
- Ghouls o Aparecidos maltratados que pertenecen a un Domitor, Clan o Secta abusivos que están buscando una forma de escapar.

Para el Narrador: Equilibrar personajes jugadores

Insertar uno o dos sirvientes Ghouls en una crónica mixta junto a vampiros podría ser un gran desafío debido a la manera en la que los vampiros tratan y ven a sus sirvientes. Por ello, si es más fácil que el vampiro consiga sus metas durante el día mediante Aliados, Contactos o el uso de Disciplinas, la necesidad de un vasallo que permanezca a su lado se reduce enormemente.

Además, una crónica mixta en la que los Ghouls y los vampiros estén presentes significa que probablemente sea difícil asegurar que ambos tipos de personajes jugadores sean el centro de atención la misma cantidad de tiempo. En cualquier escena, un vampiro podría dar instrucciones a un Ghoul para que lleve a cabo una tarea que se realiza en ausencia de su Domitor. Por ello, este tipo de configuración se arriesga a desequilibrar la fluidez y el ritmo de tu crónica.

Aunque existen muchas maneras en las que los vasallos puedan jugar juntos en una crónica, hay algunas técnicas comunes que puedes usar para sacar el máximo partido de tu historia.

Personalizar a los antagonistas

Los antagonistas que se usen en una crónica que trate sobre Ghouls y Aparecidos pueden ser diferentes a las amenazas típicas de una crónica de V20. Mientras que los vampiros pueden y son antagonistas, la mayoría de los Ghouls, especialmente aquéllos que son sólo meros sirvientes, lo tendrían muy difícil a la hora de derrotar a uno de ellos.

Para tratar este problema, podrías diseñar una serie de personajes jugadores mortales del Narrador que servirán como antagonistas antes de que tu Crónica comience. Entonces, asigna estos antagonistas a diversas localizaciones por la ciudad en las que tus personajes jugadores estén activos. Antes de que les des motivaciones, determina cuánto saben los personajes del Narrador acerca de los vampiros y deja que eso sea tu guía a la hora de dar forma a sus acciones. Por ejemplo, un Ghoul rival puede estar siguiendo la orden de espiar a los personajes jugadores en busca de información sobre sus Domitores mientras otro, el dueño de una librería ocultista, podría obsesionarse con las transacciones que están llevando a cabo los personajes jugadores, y podría usar ese conocimiento para seguirlos o sabotearles.

Si tus antagonistas no saben nada acerca de lo sobrenatural, entonces podrían reaccionar de mala manera ante ciertos tipos de encuentros o escenas. Si tus personajes son supersticiosos o han tenido trato con Ghouls o vampiros antes, podrían tener metas más profundas y a largo plazo.

Motiva la cooperación

A menudo, una de las mejores maneras para mejorar tu historia es confiar en que tus jugadores te ayuden a desarrollar la trama. Para hacer esto, podrías mostrarles parte de lo que va a ocurrir en la sesión antes de que empiece. Esto es especialmente útil si esperas introducir escenas maduras o difíciles.

Informar a tus jugadores con antelación te permite concentrarte en el panorama completo y confiar en que estén de acuerdo con la historia. Quizás podrías incluso considerar pedirles que se metan en el papel de un antagonista en alguna escena en la que se suponga que no deberían estar presentes. Por ejemplo, si la mayoría de tus personajes jugadores se están defendiendo a sí mismos en una compleja batalla legal en contra de una corporación rival, considera pedirle a uno de los jugadores ausentes que interprete como estrella invitada a un testigo hostil o a un Ghoul rival. En cambio, si a unos pocos de tus Ghouls se les requiere atender una intensa investigación entre ellos y sus Domitores, podrías considerar pedirle a uno de tus jugadores que se suponga que no debería de estar en escena que asuma el rol de un Domitor enfadado a la hora de darle más clase.

Sin importar cómo procedas, otorgarle a tus jugadores otra faceta a la que enfrentarse puede contribuir a aumentar la tensión o el conflicto en tus escenas. Esto requerirá que inviertas más tiempo a la hora de planear tus crónicas, pero siempre que tengas un plan claro, esta técnica te permitirá crear momentos muy potentes que aseguran que todo el mundo tenga la oportunidad de brillar.

Usar el interludio

Dado que los Ghouls suelen actuar siguiendo órdenes, los límites de su autonomía pueden impedir que los personajes jugadores actúen juntos. Aunque los Ghouls Vinculados lidian con los efectos del Vínculo de Sangre, siguen requiriendo cierta libertad para participar en una crónica. Esto significa que seguramente necesites darles oportunidades para actuar por voluntad propia. Favorecer las acciones que tengan lugar durante los interludios facilita la relación única que existe entre Domitor y Ghoul, y también elimina algunas de las minucias del juego. Si tus personajes jugadores están teniendo problemas a la hora de comprender a sus Ghouls, también puedes usar el interludio para ayudarlos tanto de manera individual como en grupo.

Si la historia requiere que tus Ghouls se involucren en las políticas de Clan o necesitan frustrar una investigación policial sobre los antecedentes de su Domitor, una manera de incrementar la tensión dramática sería realizar una mini sesión o dos antes de introducir un conflicto mayor. Mediante el uso del interludio, escenas sencillas como interrogar a un testigo o realizar comprobaciones rutinarias pueden suceder fuera de escena. Esto te ayuda a la hora de equilibrar el tiempo en el que tus personajes jugadores pasan en escena, debido a que las escenas en las que aparecen requerirán de toda su atención.

Intenta usar presagios

Presagiar es un tropo que se usa de forma habitual en el cine para mostrar el peligro a la audiencia antes de que los personajes puedan realmente entender lo que está ocurriendo. La mayoría de las veces, un augurio resalta una amenaza inminente como es una bomba haciendo tic-tac, un asesino que se esconde en las sombras o una trampa cuidadosamente colocada. En tu crónica, los presagios pueden usarse como una técnica narrativa para influir en las expectativas de los jugadores en la sesión y aumentar la tensión para una futura escena.

Una manera de usar presagios podría ser introducir elementos clave o antagonistas en una escena con importancia más adelante. Alternativamente, podrías narrar un ciclo de *flashbacks* que tenga lugar durante los interludios o durante el curso de una crónica de dos o tres sesiones. En una crónica acortada, podrías colocar los eventos de esas sesiones mucho antes del clímax que estás construyendo. Incluso podrías volver atrás, hacia el principio de la historia

de uno de tus personajes jugadores, para profundizar en las razones por las que eligió convertirse en Ghoul.

Aunque tus instintos podrían dictarte cuándo y cómo actúan tus jugadores en un *flashback*, alienta que se impliquen en estos momentos cruciales y déjalos avanzar la trama para que influyan en el futuro. Así, tu clímax será mucho más poderoso y estará más adaptado a las necesidades de tus jugadores. Un antagonista recurrente que aparece por primera vez en un *flashback* de un personaje, por ejemplo, se convierte en un personaje que es más fácil de reconocer a los ojos de los personajes jugadores en el futuro, ya que tienen experiencias previas a las que recurrir.

En general, aunque te parezca que manejar *flashbacks* es complejo, no tiene por qué serlo siempre que informes a tus jugadores con antelación de lo que pretendes hacer y, lo más importante, *por qué*. Cuéntales que una mini sesión les ayudará a construir un clímax más cautivador en un arco argumental, puedes usar sus comentarios para planear qué ocurrirá mientras diriges esas sesiones para evitar romper la tensión.

Semillas de historias

Diseñar una crónica usando a un Ghoul o Aparecido en la posición de sirviente es, quizás, el modelo más fácil de historia que narrar. Cuando pienses en qué tipo de historia quieres presentar, ten en cuenta que tu crónica sufrirá si no existe ningún conflicto en forma de antagonistas o complicaciones imprevistas mientras viven el día a día. Tareas mundanas como alimentarse, enviar y recibir paquetes, retirar efectivo, etc. no son lo suficientemente cautivadoras como para sostener una sesión completa y mucho menos una crónica. Por ello, cuando determines el núcleo de tu crónica añade puntos de presión donde los personajes jugadores podrían conocer a un antagonista o encontrarse desafíos mientras intentan completar sus metas.

Éstos son algunos ejemplos de semillas de historias que recurren a Ghouls y Aparecidos que sirven a sus Domitores como asistentes o ayudantes:

- **Proteger lo desconocido:** La entrega de paquetes caros e internacionales rara vez sucede de la noche, y las leyes de aduanas pueden ser un auténtico infierno. Esto puede ser un problema para los vampiros que estén esperando objetos extraños y valiosos que vienen desde localizaciones remotas de todo el mundo. Por ejemplo, si un Domitor Tzimisce ha adquirido copias ilegales de extrañas y blasfemas losas que describen un antiquísimo uso de Vicesitud que provienen de una excavación arqueológica extranjera, quizás intente desviar la atención o usar algún pequeño truco para asegurarse que ese documento cae en las manos de sus Ghouls Vinculados o de sus Aparecidos. Aunque es arriesgado, el Domitor sabe que es muchísimo mejor sacrificar a un Ghoul que arriesgarse a que le

ataquen a él mismo. ¿Qué ocurre cuando los Tremere locales descubren que un paquete como ése va a ser entregado? ¿Cómo responderá el Ghoul, y otros como él, a las indagaciones de las autoridades locales que investigan el robo de artefactos antiguos? ¿Qué sucede cuando les roban el paquete antes de que se lo puedan entregar a su verdadero dueño?

- **Encubrir la Sangre:** Una de las mejores maneras para proteger el refugio de un vampiro es asegurarse de que no exista ninguna razón para sospechar que allí suceda nada inusual. En este escenario, los vecinos de un Domitor sospechan que pasa algo raro. Se han dado cuenta de que extraños visitantes entran (pero nunca salen) durante toda la noche. Unos pocos vecinos molestos han amenazado con llamar a la policía, y están convencidos de que podría haber un cadáver o dos tirados por ahí debido a los extraños olores y que han visto gotear sangre desde los tejados. Mientras se limpiaba el estropicio, las autoridades locales han sido alertadas para que vigilen el refugio y a sus ocupantes de cerca. El Domitor no tiene otra opción más que despedir a su Ghoul actual, encontrar uno nuevo y mover su refugio a un lugar más seguro. Antes de que pueda hacerlo, sin embargo, le pedirá al resto de sus Ghouls Vinculados que le ayuden a buscar una solución al problema. ¿Qué ocurre cuando uno de tus compañeros Ghoul es en realidad un espía que está intentando sabotear a su Domitor a los ojos de su Clan? ¿Cómo convencerás a esos vecinos de que no está ocurriendo nada siniestro? ¿Cómo te enfrentarás a la larga lista de acusaciones dirigidas contra ti como resultado de su desaparición?
- **Mover números:** Muchos vampiros y Ghouls sobrepasan la esperanza de vida humana, pero sus activos, deudas y propiedades permanecen hasta que pueden acceder a ellas mediante una nueva identidad. La mayoría de los Clanes, como los Giovanni, Ventrue, Nosferatu y Ravnos, han esquivado este asunto durante años, desviando sus transacciones mediante cuentas fantasma e identidades falsas. Ahora, un impulso global para reducir la amenaza de terrorismo y actos criminales ha llevado investigaciones de alto nivel hacia actividades financieras cuestionables y cuentas sospechosas. Algunos vampiros han sido asignados para seguir y lidiar con los investigadores, mientras que a sus Ghouls y Aparecidos se les ha ordenado cubrir sus huellas. Algunos vasallos pretenden ser los dueños ficticios de conglomerados extranjeros para desviar la atención de sus Domitores. ¿Qué papel interpretarán los Ghouls en una trama diseñada para proteger a sus amos? ¿Qué ocurre cuando los Ghouls son arrestados bajo sospecha de fraude? ¿Se sabotearán entre sí Ghouls rivales que trabajen para Domitores de Clanes distintos? ¿Serían capaces de resistirse los Ghouls o Aparecidos, si se les diera la oportunidad,

a la tentación de ser independientes ahora que están manejando miles de dólares?

- **La curiosidad mata:** Los misterios más oscuros normalmente requieren que individuos entrenados y devotos realicen una extensa investigación usando su pericia. Cuando combinamos esto junto al conocimiento prohibido, como la búsqueda de saber nodista, esta mezcla puede ser mortífera tanto para el Domitor como para el Ghoul. En este escenario, un desesperado grupo de vampiros nodistas de diferentes Clanes está uniendo sus recursos para traducir extraños textos escritos en un oscuro dialecto. Para lograr su meta, han creado Ghouls que comparten una serie de habilidades académicas. Ahora, estos Ghouls y Aparecidos están trabajando juntos en un laboratorio subterráneo para descifrar los secretos de estos pergaminos para su Domitor. Para asegurar que tengan todo lo que necesitan, sus amos dependen de la ayuda de Ghouls independientes para adquirir objetos de necesidades básicas como son la comida y el agua. ¿Qué ocurre cuando los Ghouls independientes intentan liberar a los académicos? ¿Intentarán los Ghouls robar o vender los pergaminos a cambio de sus vidas? ¿Cómo se protegerán una vez hayan escapado? ¿Qué ocurre si revelan el verdadero significado de esos pasajes blasfemos?

Ghouls como defensores

No todos los Ghouls o Aparecidos realizarán el papel de sirviente. Muchos vampiros, especialmente los de baja Generación o con un alto estatus, crean múltiples Ghouls para protegerse a sí mismos, sus refugios y sus bienes. Los Ghouls y Aparecidos asignados a defender a sus amos pueden estar enfocados a un rol específico, como el de guardia, doble de cuerpo o peón de corta vida. Frecuentemente, los Ghouls que defienden a sus amos son entrenados para realizar servicios adicionales. Por ejemplo, un guardia también podría ser un diplomático o un agente.

Los Ghouls pueden jugarse la vida por sus Domitores debido a la fuerte influencia del Vínculo de Sangre, pero un Vínculo seguro no es garantía de que los personajes jugadores tengan las habilidades requeridas para realizar esas tareas. La Sangre no imbuye a los personajes con aptitudes de combate cuerpo a cuerpo, y los Narradores harían bien en recordar esto a la hora de planear sesiones. Los Domitores suelen seleccionar candidatos basándose en sus talentos naturales sabiendo que no pueden predecir cómo se comportarán como Ghouls o reaccionarán al ser Vinculados. Por ello, aunque tu instinto puede ser dirigir sesiones activas para tus personajes jugadores, dirige una sesión o dos para comprobar los límites de sus habilidades y asegurarte de que son capaces de lidiar con amenazas mayores.



Al igual que con los vasallos, se debería esperar que los personajes entrenados en el arte de la defensa realicen sus deberes. Hacer guardia noche tras noche, sin embargo, no es suficiente para sostener todo un arco argumental o una subtrama de tu crónica. Las capacidades físicas de un Ghoul o Aparecido deberían ser algo secundario en una trama centrada en la acción, porque una crónica basada en las capacidades físicas y las tareas que tus personajes jugadores pueden realizar no es tan emocionante como la razón por la que están luchando. Así, el telón de fondo de tu historia podría estar relacionado con desplazarse de un refugio a otro, realizar una guardia para tu Domitor durante una reunión crucial, o proveer seguridad en un evento de Clan o Secta. También podrías intentar involucrar a los personajes jugadores en varias noches consecutivas de combate, sólo para revelar en una sesión posterior la razón por la que han sido sometidos a tales cantidades de violencia creciente.

Alimentado por ganchos argumentales

El combate motivado por un propósito aún más oscuro puede ser una manera fantástica de asegurar que permanezca una pizca de misterio. Mientras que los personajes pueden centrarse en defender un refugio o atacar a un rival, la razón

por la que han sido arrinconados puede llevar a una trama más cautivadora si muerden el anzuelo.

En este tipo de crónica estás usando aquello que los personajes jugadores no saben sobre los vampiros y la sociedad vampírica en su contra, pero no de una manera punitiva. A ningún amo se le exige que explique *por qué* sus Ghouls han de ir a la ofensiva; después de todo, sólo debe decir que su vida está en peligro. Aunque ellos correrán a su lado, ¿qué ocurrirá cuando se paren a pensar qué es lo que está pasando realmente?

Si deseas una crónica que equilibre acción y trama, aquí hay unas pocas razones por la que Ghouls y Aparecidos podrían verse forzados a luchar o huir por sus vidas:

- Uno de los Ghouls de los Domitores ha sido pillado haciendo tratos con un conocido traidor a la Secta como un Anatema, un Antitribu del Clan, un Diabolista o el objetivo de una Caza de Sangre o investigación.
- Un Ghoul independiente u organización está atacando a uno de los Domitores por transgresiones pasadas.
- Alguien ha matado o herido gravemente a uno de los Domitores de los Ghouls y ahora ellos se han convertido en su objetivo.

- Uno o más de los Ghouls ha hecho enemigos del peor tipo posible o se ha enemistado con un Clan, Línea de Sangre o familia de Aparecidos rival.
- Uno o más Ghouls han sido testigos accidentales de algo que no deberían y deben morir por lo que saben.
- Los Ghouls se ven atrapados en una guerra entre Sectas en la víspera de la batalla.
- Los Ghouls son inculcados por un crimen que no han cometido.
- El Domitor está comprobando los límites de sus guardaespaldas y quiere ver de lo que están hechos.

Ten en cuenta que las crónicas centradas en la acción no necesitan obligatoriamente estar enfocadas ni en la defensa de un Domitor ni en la de su refugio. Ghouls físicos podrían estar trabajando como oficiales de policías encubiertos o ser usados para infiltrarse en territorio enemigo para espiar a rivales o sospechosos. Por ejemplo, a unos Aparecidos se les podría encargar servir como mediadores en nombre de sus amos. Estos personajes viajan a diferentes partes de la ciudad para negociar complejos tratados con facciones y vampiros rivales. A algunos Ghouls se les podría encargar eliminar a algunos oponentes que se interponen en el camino de una tenue tregua. Otras veces, se enviará a Aparecidos en el lugar de sus Domitores debido a que el vampiro siente que es demasiado peligroso para él ser visto en persona.

Decidas lo que decidas, recuerda que da igual lo intensa que llegue a ser tu crónica, tus personajes aún son Ghouls que, seguramente, estén Vinculados. Si sus Domitores llegan a ser dañados o heridos, los personajes tendrán que lidiar con muchísimas más cosas que simplemente protegerse a sí mismos.

Ghouls como candidatos al Abrazo

Para algunos Ghouls y Aparecidos, convertirse en vampiro es la razón por la que aceptaron seguir ciegamente los deseos de sus Domitores. Sin embargo, la decisión del Abrazo es crucial y puede que muchos amos nunca cumplan sus promesas. Para los vampiros, existe una diferencia entre elegir a un candidato para convertirse en Ghoul e identificar quién podría ser un buen vampiro. Por ello, es de esperar que la mayoría de vampiros exploren los beneficios e inconvenientes de cada uno antes de maldecir a sus sirvientes para toda la eternidad. Después de todo, si se Abrazo a un Ghoul, su relación con su Sire cambia incluso si está Vinculado debido a que tiene más valor como vampiro que como mortal. Ahora, este Neonato forma parte de la sociedad vampírica, puede poseer estatus y podría mantener sus propios Ghouls.

Para el Narrador: Los límites de estar Vinculados

Todos los Ghouls necesitan alimentarse de Sangre vampírica al menos una vez al mes para poder seguir siendo Ghouls. Los Ghouls Vinculados, por otro lado, deben alimentarse de Sangre del mismo amo para mantener la fuerza del Vínculo de Sangre. Esto puede limitar su habilidad para viajar lejos de su Domitor. Ya que la mayoría de los vampiros no son dignos de confianza, es muy poco probable que permitan a sus guardaespaldas y protectores deambular libremente. Por ello, quizás debieras integrar a tus Domitores en el argumento de una manera que no les robe el protagonismo a tus personajes jugadores.

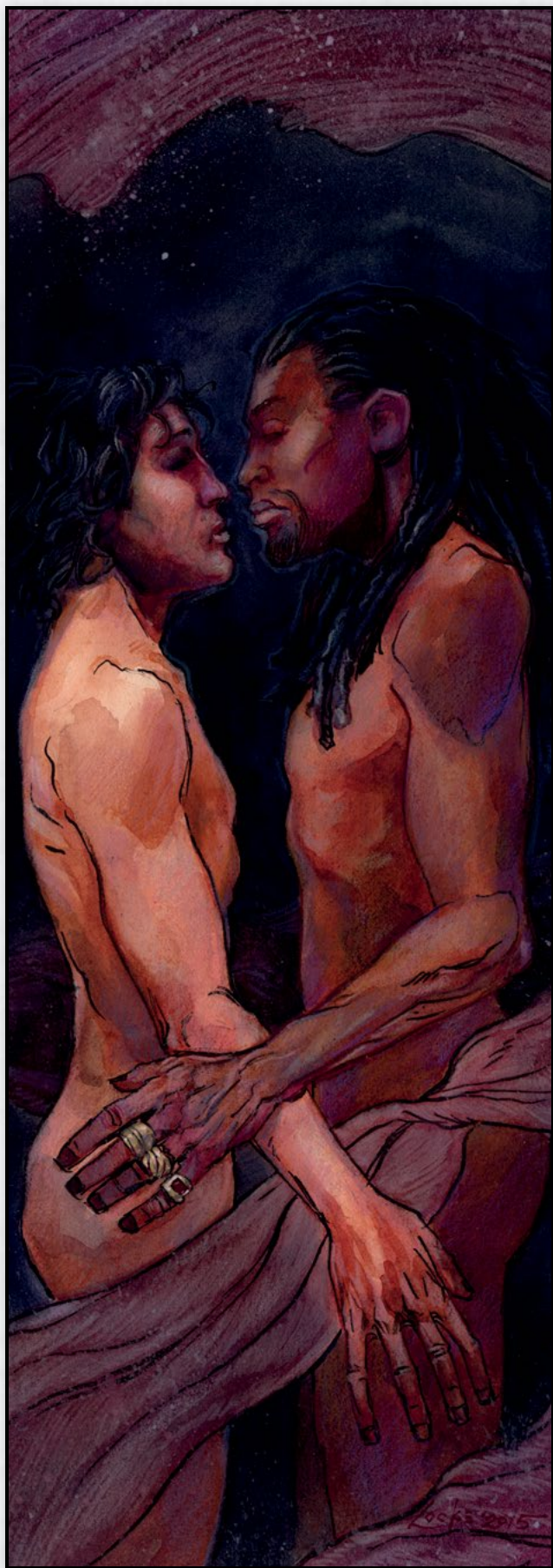
Las crónicas que pudieras diseñar que impliquen preparar a uno o más Ghouls para un posible Abrazo serán tan únicas como sus futuros Sires. La decisión de Abrazar en una partida típica de V20 se ve influida por factores relacionados con el estatus del vampiro, su localización, Clan, linaje y Secta, sin olvidar las razones y deseos personales del Sire para hacerlo. Muchos vampiros prometen el Abrazo como una herramienta motivacional para asegurarse de que sus Ghouls permanezcan dedicados a su trabajo. Aún así, hay vampiros que crean Ghouls para ponerlos a prueba, para ver si son verdaderamente dignos de convertirse en vampiros.

En las crónicas de Ghouls, sin embargo, la decisión de Abrazar debería ser un esfuerzo colaborativo entre el Narrador y los jugadores, incluso en los casos en los que los Domitores no están dispuestos a adherirse a las reglas de la sociedad vampírica.

Superar obstáculos

Las crónicas que se centran en los Ghouls que están siendo preparados para el Abrazo pueden ser un desafío a la hora de manejarlas si todos los involucrados no comparten esa meta. Corres el riesgo de obsesionarte con un personaje jugador porque cualquier Domitor que se tome en serio una promesa así seguramente trate a ese personaje de manera distinta que al resto del grupo.

Existen algunas maneras de sortear este obstáculo. Primero, podrías explorar esta idea como un arco argumental principal si todos los personajes jugadores están siendo preparados para el Abrazo por el mismo Domitor, Clan,



Línea de Sangre o Secta. Ten en mente, sin embargo, que tus personajes jugadores no tienen que conocer necesariamente los detalles específicos que llevan a ese momento. Aunque quieras tener una conversación con tus jugadores sobre sus metas antes de que comience la crónica, el conflicto entre los deseos de un vampiro y sus Ghouls es otra herramienta que puedes usar para hacer que tu historia sea más emocionante. Para este tipo de crónica, podrías incluso motivar un poco de competición amistosa entre los Ghouls o Aparecidos para ver quién se gana el Abrazo primero. La competición saca lo mejor (y lo peor) de la gente, así que en el momento en el que tus jugadores perciban que hay una “carrera” hacia la línea de meta, existirá un conflicto que podrás usar para dirigir el argumento.

Segundo, podrías permitir que tus personajes jugadores fueran más autónomos para este tipo de historia y eliminar a sus Domitores de la crónica durante unas cuantas sesiones. Después de todo, los Ghouls que luchan bien y sirven a un Clan, Línea de Sangre o Secta son premiados algunas veces con la elección de ser Abrazados. Podrías dirigir a los personajes jugadores hacia una meta, y entonces dar un paso atrás y permitirles completarla a su manera. Este tipo de historia podría tener origen en su cooperación para eliminar Ghouls independientes de una ciudad, su participación en una Caza de Sangre o su voluntad de investigar el avistamiento de un Anatema. Aunque atacar o capturar a un vampiro es extremadamente difícil para un Ghoul, rastrear a otros Ghouls no es imposible, y dadas las circunstancias apropiadas, puede incluso alentarse.

Por último, este tipo de historia es una de las pocas crónicas específicas para Ghouls en la que tiene sentido narrar a un grupo mixto de personajes jugadores en el que están presentes tanto vampiros como Ghouls. Pese a que los Ghouls no pueden poseer estatus, los personajes que están siendo preparados para el Abrazo seguramente tengan muchísima más autonomía y mayor margen de movimiento que un simple vasallo, lo que significa que pueden compartir el centro de atención junto a sus Domitores. Aun así, a pesar de que el Abrazo sea una parte importante de tu historia, seguirás necesitando preguntar a tus jugadores cuál es su meta común. ¿Por qué están trabajando juntos vampiros y Ghouls que están siendo preparados para el Abrazo? ¿Son aliados del mismo Clan, Secta o familia de Aparecidos? ¿Cómo les ayudará el Abrazo a cumplir sus metas? Entonces, habla individualmente con cada jugador y hazle preguntas relacionadas con el tipo de historia que deseas narrar. Por ejemplo, si estás pensando en una tensa crónica política, céntrate en aquello que los vampiros están intentando conseguir para su Clan o Secta mediante la creación de estos Ghouls. Por otro lado, si está centrada en la acción, concéntrate en por qué tus Ghouls quieren convertirse en vampiros y refuerza el coste de la pérdida de su humanidad.

Ghouls, etiqueta y estatus

Vampiros y Ghouls pueden vivir en el mismo mundo, pero normalmente se piensa que habitan secciones muy distantes y diferentes entre sí, incluso aunque no sea siempre así. Los Ghouls y Aparecidos podrían ser tolerados en lugares como el Elíseo, pero como no pueden tener estatus o “peso” en la sociedad vampírica, no tienen la habilidad de hablar de lo que piensan o entablar conversaciones con otros vampiros hasta que se les da pie a ello. A menudo, Ghouls y Aparecidos quedan y comparten sus historias durante el día para aliviar la carga de la servidumbre.

La etiqueta y las costumbres sociales que gobiernan a los Ghouls, Aparecidos y vampiros son normalmente muy complejas. Respecto a los Ghouls, su comportamiento está determinado por las expectativas de sus Domitores. Los Aparecidos, por otro lado, están muy influidos por otros miembros de su familia y, en algunos casos, su Secta o Clan patrón. Por estas razones, no es raro que los Ghouls tengan como mentor a un Ghoul mayor y con más experiencia que les ayude a evitar dar un paso en falso que tendría como resultado un severo castigo. Esto, sin embargo, no ocurre siempre. Algunos Ghouls, a pesar de lo que hagan o digan, serán tratados muy duramente debido a su posición en la sociedad vampírica.

Aunque son seres humanos, los Ghouls y los Aparecidos son considerados propiedad de un Domitor, Clan, Línea de Sangre o, en casos extremos, una Secta. Su comportamiento puede reflejarse directamente en el de sus amos, pero este no es el caso siempre. A menudo, se considera a Ghouls y Aparecidos como activos desechables y prescindibles, ya que se les puede reemplazar con facilidad. Algunos Ghouls podrían ser tratados como empleados o subcontratados, mientras que otros podrían ser vistos como juguetes, mascotas o *algo peor*.

Diseñando protocolos

Los protocolos de lo que un Ghoul puede y no puede hacer en distintas situaciones podrían asegurar la supervivencia de un personaje jugador. Sin embargo, aunque el conocimiento de la etiqueta apropiada es esencial, no existe un conjunto de reglas estándar para gobernar su comportamiento o la forma de tratarlos.

Esta lista genérica de sugerencias está diseñada para ayudarte a hacer una tormenta de ideas que, en algún caso, te ayude a crear reglas de etiqueta que podrías implementar en tu crónica. Para personalizar aún más estas ideas, asegúrate en inspirarte en el Clan, Línea de Sangre o Secta en la que están envueltos sus amos. Además, por favor ten en cuenta de que mientras esta lista refuerza la etiqueta de los Ghouls, estos mismos conceptos también podrían aplicarse a los Aparecidos.

- Un Ghoul debería permanecer siempre en pie mientras esté en presencia de un vampiro a menos que se le ordene lo contrario.
- Un Ghoul nunca debería beber más Sangre de la que su amo esté dispuesto a dar.
- Un Ghoul nunca debería hablar directamente a un vampiro sin que antes se le haya reconocido o se le haya dado una aprobación tácita para hablar en su presencia.
- Para demostrar respeto, un Ghoul nunca debe mirar a un vampiro directamente a los ojos.
- Cuando se aproxime a un vampiro, un Ghoul responsable debería mantener sus manos frente a sí, con las palmas apuntando hacia el techo, como signo de confianza.
- Ningún Ghoul tiene permitido relaciones sociales con otros mortales o Ghouls.
- Está prohibido que un Ghoul entre en Frenesí mientras esté en presencia de otro Ghoul o vampiro.
- Para poder atender una reunión importante entre miembros de un Clan, Línea de Sangre o Secta, a un Ghoul se le debe dar permiso por parte de su Domitor de antemano.

Además de estos consejos, es una creencia común que un Ghoul debe ser cuidadoso para evitar insultar o interrumpir a cualquier vampiro. Por ello, un Ghoul mezquino podría tratar de provocar a su rival, mientras que éste podría verse forzado a realizar servicios adicionales para el vampiro que ha insultado.

Otros vampiros creen que los Ghouls deberían ser vistos y oídos sólo cuando se les necesite. Sin tener en cuenta si están o no Vinculados, sin embargo, todos los Ghouls tienen la capacidad de pensar por sí mismos. Por ello, los vasallos más listos tienden a escuchar cualquier secreto o pista que pudiera avanzar la causa de su Domitor. Sin embargo, también pueden darse pasos en falso, ya que el consejo de un Ghoul podría no ser justificado o, como seguramente sea el caso, podría reflejar a un Ghoul realmente ansioso que está desesperado por obtener más Sangre.

Tratando el abuso

En cualquier historia, la seguridad y el nivel de confort de tus jugadores debería ser más importante que las necesidades de tu historia. Puede ocurrir en tu ambientación que una manada Sabbat especialmente desagradable abuse física y verbalmente de sus Ghouls, pero también es posible pasar por ese hecho sin hacer que tus jugadores se sientan tan incómodos que no quieran volver a jugar. Las crónicas con Ghouls y Aparecidos

como personajes jugadores suelen cambiar la perspectiva del abusador al abusado, y este cambio requiere un alto nivel de sensibilidad por parte del Narrador para asegurarse de que sus jugadores siguen interesados en pasar un buen rato.

Como regla general, siempre es buena idea hablar con tus jugadores para descubrir dónde comienzan y terminan los límites de sus niveles de confort. Si un jugador no muestra interés alguno en ser objeto de experimentación por parte de un Demonio, por ejemplo, entonces evita perseguir un arco argumental que se cebe con este miedo o, alternativamente, pregúntale al jugador por qué. A veces a un jugador le puede interesar una escena desafiante u horripilante si se le ofrece la oportunidad de escapar, ejercer venganza o destruir a su Domitor.

Aun así, es probable que tengas jugadores en tu grupo que posean diferentes niveles de confort con respecto a los temas maduros que los Ghouls, que son mortales, sienten de forma muy distinta a los vampiros, que no lo son. Por esta razón, podrías explorar métodos de comunicación no verbal, que tanto tú como tus jugadores podáis usar durante una sesión para señalar claramente el momento en el que una escena sea demasiado intensa. Por poner un ejemplo, podrías identificar un gesto específico o darles un paquete de pósits de colores para que tus jugadores puedan escribir símbolos. Otro ejemplo, podrías crear personajes del Narrador adicionales que se encuentren en posición de ayudar o rescatar a tus personajes jugadores si percibieran niveles de tensión incómodos.

Otra manera de tratar con las materias problemáticas en tu juego es tratar de evitar introducir personajes o escenas abusivos simplemente porque estés interesado en ellas. Una manera de mantener el centro de atención en los jugadores es decidir qué tipo de repercusiones tendrían estas escenas. Si los personajes jugadores o la trama no se benefician de estas escenas, entonces considera un método alternativo para conseguir tus metas. Si llegaras a decidir que el abuso es necesario, usa los interludios para hablar con tus jugadores y mostrarles por qué es importante. Alternativamente, podrías darte cuenta de que la escena que deseas narrar no necesita involucrar a todos los jugadores. En ese caso, podrías evitar narrar los detalles del abuso. En su lugar, podrías colaborar con el jugador para hablar de qué ha llevado a ese acto, y cuándo sería el mejor momento para revelar a los demás jugadores lo que ha ocurrido. En ese momento, da un paso atrás y permite al jugador narrar su experiencia al resto del grupo.

Recuerda que el maltrato a un Ghoul o Aparecido debería tener ramificaciones dependiendo de los personajes y la política involucrados. Un vampiro que abusa del Ghoul de otro Vástago, por ejemplo, podría dar como resultado algún tipo de castigo, debido a que el Domitor podría sentirse molesto porque su propiedad ha sido “dañada” de alguna manera. Por otro lado, las reglas que gobiernan la etiqueta de cómo tratar a un Ghoul son diferentes en una manada del Sabbat, en parte debido a que un Ghoul podría pertenecer a muchos vampiros

en lugar de a un único amo. Sin embargo, incluso entre los miembros de esa Secta las rivalidades son tan comunes que los Ghouls normalmente se ven atrapados por el fuego cruzado.

Un último aviso de precaución sobre este tema: por favor, evita, en toda circunstancia, aprovecharte del hecho de que tus jugadores están Vinculados. Aunque la influencia del Vínculo de Sangre insensibiliza sus sentidos y crea una devoción sobrenatural hacia sus Domitores, los personajes jugadores siguen siendo muy conscientes de lo que les sucede. Da igual tu forma de razonar, ésta es una línea que no deberías cruzar. Con respecto a temas serios y maduros como es el abuso, se recomienda encarecidamente que te comuniques con tus jugadores respecto a sus límites.

Introducir horror corporal

Los Ghouls y los Aparecidos, a pesar de la Sangre vampírica que corre por sus venas, son mortales. Aunque el envejecimiento, las heridas o la enfermedad pueden mantenerse a raya mediante la alimentación regular, los Ghouls no son inmunes a las enfermedades mentales. Por ello, aunque el cuerpo de un Ghoul no envejezca, su mente sí que lo hace. Con el transcurso del tiempo, un Ghoul puede sentirse en conflicto entre sus intentos de reconciliar lo que *cre*e que debería pasarle a su cuerpo frente a lo que *realmente* está viendo. Otros Ghouls sujetos al uso de Vicesitud, por otra parte, lo sufren mucho más al ver cómo su piel está siendo remodelada en formas imposibles.

Un gran número de psicosis arraigadas nacen debido a un miedo primario a la pérdida de control sobre el cuerpo. Para desencadenar el horror psicológico, los Narradores deberían exponer a los personajes jugadores a las vulnerabilidades físicas y psicológicas más comunes. Las crónicas que se centran en el horror corporal podrían incluir una destrucción gráfica o degeneración del cuerpo, pero también podría tratarse mediante un sentido del deseo cuando un Ghoul herido aprende a curar su cuerpo mediante la Sangre. Sin embargo, este tipo de horror es flexible, debido a que también podría involucrar los efectos específicos de la maldición de un Clan como son los defectos de los Nosferatu o de los Setitas. Por otra parte, el horror corporal podría explorarse mediante el contraste entre el cuerpo de un Ghoul y los mortales no corruptos que lo rodean.

Aun así, el horror corporal puede ser extremadamente difícil de sostener como foco principal de una crónica, si es necesario herir o afectar a los personajes jugadores durante extendidos períodos de tiempo. Más allá de las Debilidades de Clan y el envejecimiento, las modificaciones mediante Vicesitud probablemente deberían ser realizadas por un personaje del Narrador, lo que aleja el centro de atención de los jugadores. Debido a la naturaleza del Vínculo de Sangre, los personajes Vinculados también están en riesgo de sufrir abusos. Por ello, si cualquier Narrador quisiera hacer uso del horror corporal en una crónica, es muy importante hablar con los jugadores antes de empezar para atender sus preocupaciones.

Aunque la comunicación es importante, también podrías intentar querer poner a prueba las reacciones de los personajes jugadores hacia el horror corporal durante una escena. Esta técnica funciona mejor con Ghouls nuevos o con aquellos personajes jugadores que sufren una Debilidad del Clan por primera vez. Por ejemplo, durante el inicio de tu crónica, podrías proveer un escenario donde uno de los Ghouls revela de manera accidental su fuerza frente a un grupo de transeúntes. Podría empujar a alguien y entonces darse cuenta de que es más fuerte de lo que era, o podría horrorizarse al ver que las sombras tienden a acercarse a ella y preguntarse qué es lo que está yendo mal. Al concentrarte en la diferencia entre la fisiología de un Ghoul y la de un mortal no alterado, permitirás a tus jugadores introducirse aún más en lo que convierte a sus personajes en algo único.

Alternativamente, podrías tener un personaje que tenía una enfermedad terminal antes de convertirse en Ghoul. ¿Cómo se siente un paciente de cáncer ahora que tiene Sangre vampírica en su sistema circulatorio? Los personajes del Narrador podrían comentar lo bien que lo ven o sentirse muy impresionados por el gran aumento en su vitalidad. Entonces, cuando tus personajes jugadores se sientan cómodos en sus renovados cuerpos, tú podrías empezar a revelar lentamente el precio de este “regalo” de la Sangre.

Usar Vicesitud

El uso de Vicesitud y sus efectos en los personajes de tu crónica centrada en Ghouls es un asunto de perspectiva. Después de todo, hay una diferencia entre un vampiro usando este horripilante poder y un personaje jugador sintiendo sus efectos. A pesar de todo, hay una razón por la que esta Disciplina no se suele enseñar entre todos los Clanes y Líneas de Sangre y por qué es considerada como una de las más terroríficas.

Las víctimas de Vicesitud a menudo, si no siempre, se vuelven locas debido a la experiencia de ver sus cuerpos siendo remodelados en formas espantosas. Los personajes jugadores pueden perder la habilidad de hablar o formar pensamientos coherentes durante el proceso, y terminar tan paralizados por el miedo que cesan de funcionar de manera normal después de lo ocurrido. En casos extremos, la víctima deja de ser reconocible y apenas puede mantener el control sobre sus facultades mentales. Dos víctimas de este tipo son los Szlachta y los Vozhd. Diseñados para el combate por el Clan Tzimisce, ninguno de los dos Ghouls de guerra puede seguir considerándose humano, y ambos son tan monstruosos que tienden a actuar por puro instinto.

Sin embargo, existen Aparecidos, como los de la familia Bratovich que usan esta Disciplina en animales. Aunque el uso de Vicesitud pueda ser la meta de un personaje jugador, no es suficiente para mantener la trama durante

Aparecidos y el Vínculo de Sangre

No se suele Vincular a los Aparecidos debido a que producen de manera natural su propia Vitae. Por ello, no requieren de alimentación regular para preservar su estado físico. Los vampiros ven a los Aparecidos como un activo por esta razón, ya que aunque no necesitan su sangre, siguen estando comprometidos a servirles. Sin embargo, algunos vampiros son tan paranoicos que pueden forjar por la fuerza un Vínculo de Sangre con múltiples miembros de una familia para asegurar su lealtad. Los Narradores pueden aprovecharse de este detalle como base para una crónica.

Por ejemplo, podrías decidir que la rama Salamanca de la familia de Aparecidos Grimaldi ha pasado las últimas décadas trabajando para liberarse del Sabbat en México. Tras sus falsas sonrisas y su servilismo, el cabeza de familia, Pablo Salamanca y Grimaldi, ha estado saboteando lentamente a la Espada de Caín y buscando la forma de liberar a su prole de la Secta. Por desgracia, los miembros locales del Sabbat se han vuelto tan celosos que han empezado a forjar Vínculos de Sangre con tantos miembros de la familia como pueden. Sin embargo, Pablo es consciente de que se han infiltrado en su familia y puede pedir a los personajes jugadores que descubran una manera de romper estos Vínculos o determinen a qué miembros de la familia vale la pena salvar.

múltiples sesiones sin ningún conflicto. En vez de centrarte en el moldeo de la carne como el punto focal de tu crónica, aprende a crear una trama con antelación. Piensa en lo que le podría ocurrir después de que crear y desatar un horror de carne moldeada. La terrorífica visión de un Sabueso Infernal Bratovich en una ciudad como Chicago, por ejemplo, probablemente no pasará desapercibida. Podrías dar la pista de que el Sheriff local ha comenzado una investigación, o que a un grupo de Ghouls se le ha encargado capturar al Sabueso. Así, tanto el Narrador como los personajes jugadores se benefician del uso de esta Disciplina. Los personajes jugadores son capaces de perseguir su uso y conocimiento, mientras que el Narrador es capaz de incorporar su meta en la trama general.

Vínculos de Sangre y Disciplinas

Tanto la naturaleza del Vínculo de Sangre como el uso de Disciplinas presentan un interesante problema para los Narradores que dirigen una crónica centrada en Ghouls. ¿Cómo pueden mantener los personajes jugadores un sentido de libre albedrío y capacidad de decisión mientras se mantienen fieles a las restricciones de la ambientación? Para partidas que involucren a Ghouls independientes o Aparecidos que no están Vinculados, esto no es realmente un problema, pero para los Ghouls y Aparecidos Vinculados, el Vínculo de Sangre influye muchísimo en sus sentimientos y en su libertad para tomar decisiones.

Aunque el Vínculo de Sangre es poderoso, no tiene el mismo efecto en todos los personajes. Algunos vampiros podrían ver el Vínculo de Sangre como algo desagradable y una violación fundamental de la capacidad de decisión del sirviente. En algunos casos, se asume que todos los Ghouls deben ser sujetos al Vínculo de Sangre antes de ser devueltos al refugio de su amo. Los Ghouls Vinculados normalmente se “enamoran” muy rápidamente de su regente y olvidan la vida que una vez vivieron para servir y proteger a sus Domitores. Sin embargo, el Vínculo de Sangre no es un sustituto para la motivación de un personaje jugador, ni tampoco altera de manera irrevocable la personalidad de ese Ghoul.

Se alienta a los personajes jugadores a elegir a sus Domitores antes del inicio de la crónica. Darles el control a tus jugadores sobre cómo fueron Vinculados reducirá enormemente el sentimiento de que carecen de todo poder bajo la influencia del Vínculo de Sangre. Como Narrador, tu rol es introducir situaciones que permitan a tus personajes jugadores actuar independientemente de sus amos. Para hacer esto, un Domitor podría dar una orden que requiera que ellos investiguen una nueva zona de la ciudad. A los Narradores también se les motiva a presentar oportunidades para que los Ghouls abracen los momentos tranquilos donde los personajes se toman un tiempo para sí mismos lejos de sus amos, especialmente durante el día. Cómo eligen pasar su tiempo de descanso los Ghouls Vinculados puede dar la apariencia de libre albedrío, ya que sus amos no pueden estar físicamente presentes.

Además de asegurarte de que los personajes jugadores tengan libre albedrío, los Narradores deberían monitorizar los momentos en los que la influencia del Vínculo de Sangre podría debilitarse. La crueldad prolongada en el tiempo o el uso de rituales taumáturgicos diseñados para disminuir los efectos del Vínculo podrían introducir una ventana de oportunidad para que el personaje jugador pueda liberarse temporalmente. A pesar de todo, es extremadamente difícil romper un Vínculo de Sangre, y este hecho debería reforzarse antes del inicio de tu crónica.

El Vínculo de Sangre no es el único factor con impacto sobre el libre albedrío de un Ghoul. Cierta cantidad de Dis-

ciplinas también poseen la habilidad de privar de voluntad a un personaje. Por ejemplo, el uso de Dominación y Presencia podría forzar a que los personajes jugadores actúen de acuerdo a los deseos de tus personajes del Narrador. A pesar de que te sientas inclinado a depender de las Disciplinas, sigues pudiendo reforzar lo escalofrantes que son los vampiros sin eliminar por la fuerza la libertad de elección de los personajes jugadores.

También podrías considerar usos interesantes de Disciplinas para mejorar tu trama. Por ejemplo, si uno de tus personajes jugadores es un agente durmiente, el uso de Dominación te permitirá esconder recuerdos en la mente de un Ghoul. Quizás el Ghoul encuentre cargos aleatorios realizados en sus tarjetas de crédito o descubra arañazos en su vehículo. Quizás un Aparecido no pueda recordar la últimas doce horas y se sienta horrorizado al descubrir que le han robado sin que se diese cuenta... ¿o no fue así? Al acentuar la paranoia que siente tu personaje jugador ante la pérdida de sus recuerdos, puedes engancharlo a un misterio. ¿Lleva un diario que detalle sus recuerdos reales? ¿Cómo obtendrá la ayuda de sus compañeros Ghoul? ¿Ponen cámaras para grabar lo que le ocurre?

Ghouls independientes

Sin embargo, si se le da suficiente tiempo, motivación y voluntad, un Ghoul podría revelarse contra el Vínculo de Sangre de maneras abiertas y sutiles. Este tipo de rebelión alimenta una crónica centrada en Ghouls independientes. En algunos aspectos, diseñar una crónica centrada en Ghouls independientes es más fácil que manejar a Ghouls Vinculados debido a que tienen más autonomía y su preocupación inmediata es su propia supervivencia. La mayoría de Ghouls independientes, y esos pocos Aparecidos que van por libre, podrían incluso ser cazados por uno o más de los personajes del Narrador. Sin embargo, si decidieran permanecer como Ghouls, los personajes jugadores suelen verse forzados a tomar decisiones desesperadas para obtener más Sangre.

Unos pocos Ghouls independientes podrían decidir socavar a sus amos en vez de huir. Podrían empezar a dar pasos para debilitar a su amo políticamente mientras permanecen en las sombras, o podrían revelar su mayor debilidad a un enemigo sediento de sangre. Alternativamente, un Ghoul independiente podría intentar contactar con otros Ghouls, o podría construir más contactos y aliados como medio de autoprotección. Después de todo, un Ghoul solitario que ha roto recientemente la influencia del Vínculo de Sangre seguramente no dure tanto como un grupo de Ghouls que se ha unido por un propósito común.

Los personajes jugadores, sin embargo, podrían no estar familiarizados con las oportunidades que les presentas para ayudarles a orientarse a través de este nuevo aspecto de su crónica. Aquí también querrás equilibrar las preocupaciones de tus jugadores frente a lo que tus personajes de Narrador están haciendo para ayudarlos o entorpecerlos.

Ghouls cazando amos

La mayoría de vampiros teme que un día sus Ghouls se rebelen y se vuelvan en su contra. Los Sires advierten de esto a sus Neonatos a menudo, y estos rumores no son totalmente infundados. Aunque es posible que Ghouls Vinculados puedan cazar vampiros, es todo un desafío debido a la influencia del Vínculo de Sangre. Por otro lado, los Ghouls independientes suelen cazar vampiros por su Sangre. Algunos Ghouls solitarios se unen en grupos tales como los Indómitos, descritos en la **pág. 81** para reunir sus recursos y cazar de manera más efectiva. Esto, sin embargo, suele introducir dilemas morales, ya que los Ghouls independientes también podrían tener que luchar contra otros Ghouls y mortales.

Los Ghouls independientes también suelen ser muy paranoicos, y la mayoría siente mucho miedo a que se les vuelva a Vincular. Aunque sus miedos pueden influir en cómo cazan vampiros, también puede ayudarte a darle más sustancia a sus motivaciones e interacciones con otros Ghouls y transeúntes inocentes. Algunos podrían comprometerse a liberar tantos Ghouls Vinculados como sean capaces, mientras que otros podrían decidirse a exponer la verdad sobre la sociedad vampírica. Por estas razones, los Narradores deberían considerar introducir Ghouls independientes como antagonistas si los personajes están Vinculados.

Toma como ejemplo a este Ghouls independiente, Caiaphas Smith, que ha estado atacando a vampiros durante 200 años. Motivado por su fe, el puritano se siente impelido a asesinar a todos los vampiros, incluso aunque necesita su Sangre para continuar prolongando su vida. Smith es un gran ejemplo de personaje que podría introducirse como antagonista que actúa tanto contra vampiros como contra Ghouls, debido a que tiene unas motivaciones muy claras que sobrepasan la adicción a la Sangre. Los Ghouls que se crucen en el camino de Smith podrían enemistarse con este personaje de muchas maneras, desde un deseo de proteger a sus amos hasta resistirse a su fanatismo religioso. Sin embargo, también podrían sentirse motivados a capturar a Smith si sus amos les prometieran una recompensa.

Los Aparecidos también cazan vampiros, pero sus razones para hacerlo varían ampliamente. Por ejemplo, el Sabbat ha animado a la familia de Aparecidos Bratovich a cazar vampiros Gangrel y a sus Ghouls. También es muy posible que un grupo de Aparecidos pudiera conspirar para atacar a un Clan o Secta rival por haber herido a miembros de su familia.

Ghouls como antagonistas

Los antagonistas en una crónica centrada en Ghouls varían desde lo mundano a lo profano, desde el flebotomista extremadamente entusiasta hasta el vampiro que busca venganza.

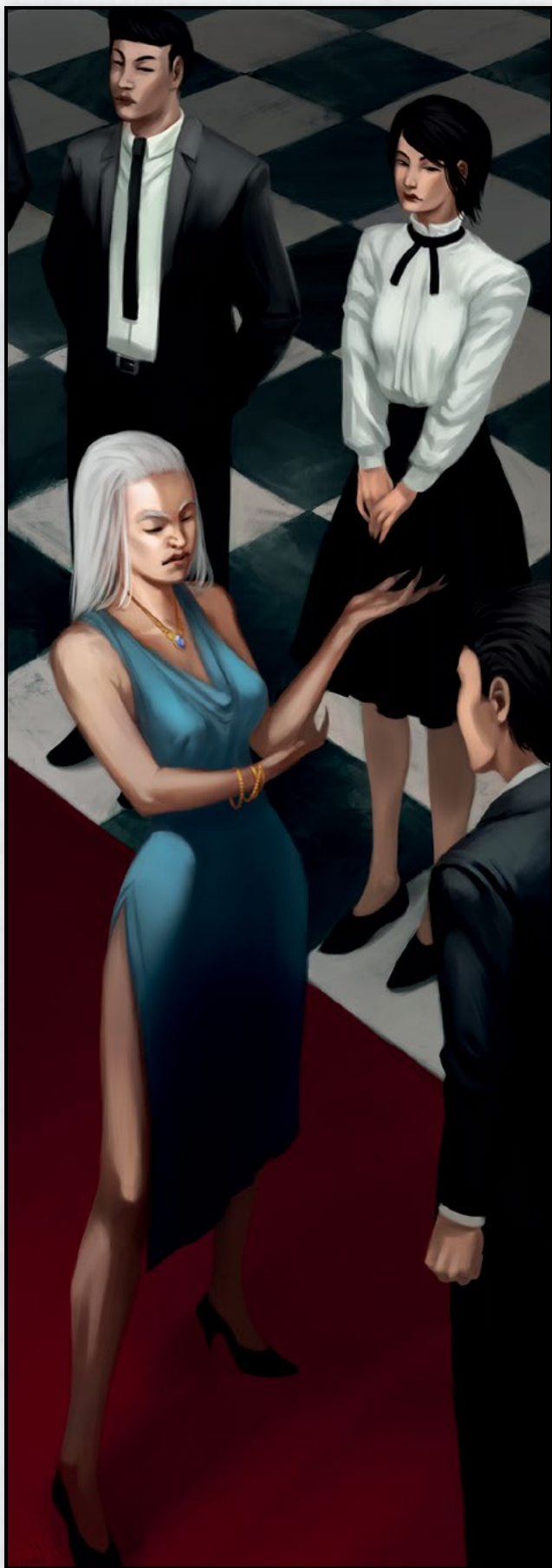
En cambio, cuando los Ghouls y Aparecidos se convierten en los antagonistas, sus acciones suelen estar dictadas por unos pocos aspectos muy importantes de su carácter. De éstos, que el personaje esté Vinculado o no es un detalle importante que seguramente dé forma a las acciones del personaje del Narrador.

Cuando un Ghouls o Aparecido se libera de los efectos del Vínculo de Sangre, la dinámica de Ghouls contra Ghouls, Ghouls contra mortal y Ghouls contra vampiro cambia enormemente debido a que la mente del personaje no se encuentra enturbiada por su influencia. Sin embargo, también podrían introducirse como antagonistas los personajes del Narrador que permanezcan Vinculados. Un Domitor podría instruir a un Ghouls Vinculado para espiar a los personajes jugadores, mientras que un Ghouls Antiguo Vinculado podría destruir a Ghouls más jóvenes que percibe como amenazas a su posición.

Los Narradores también podrían considerar la diferencia entre cómo obtienen Sangre los Aparecidos y los Ghouls. Técnicamente, aunque los Aparecidos son Ghouls, el hecho de que produzcan de manera natural Vitae en sus sistemas les da ventaja. Esto significa que los Aparecidos pueden desarrollar un mayor rango de metas que el de los Ghouls independientes debido a que ellos no son necesariamente adictos a la Sangre. Aunque no poseen estatus, los Aparecidos suelen ser parte de una red de mentiras mayor y más intrincada y usualmente tienen más conexiones que el Ghouls promedio. Combinados, estos factores permiten a los Narradores diseñar una gran variedad de antagonistas que enfrentan a Aparecidos contra Ghouls independientes y Vinculados.

Otro factor del que los Narradores pueden hacer uso es decidir cuánto sabe un antagonista sobre los vampiros y la sociedad vampírica frente a lo que saben los personajes jugadores. Si existen diferencias, esto puede dar un giro a la trama en una dirección inesperada. Un personaje del Narrador, por ejemplo, podría haberse encontrado con miembros de cinco o seis Clanes, mientras que los personajes jugadores podrían no percatarse de que existen esos Clanes. Otros Ghouls podrían haberse cruzado con la familia Enrathi y podrían asumir directamente que son vampiros de un Clan nunca visto.

Los antagonistas también podrían estar motivados por aquello que no conocen. Por ejemplo, los personajes del Narrador podrían hacer el intento de acumular más conocimiento de Disciplinas o de rituales taumatúrgicos. Dado que la búsqueda de este conocimiento está prohibida y es peligrosa, cualquier Ghouls o Aparecido que se deje llevar en una crónica podría ser enviado a interceptarlos. Los Ghouls Vinculados podrían ser usados como peones, guardias o espías, mientras que los Aparecidos y los Ghouls independientes podrían ser alentados a capturar o poner trampas al antagonista. Además, la búsqueda de secretos también funciona bien para grupos bien equipados u organizaciones de Ghouls. El saber prohibido podría usarse, enseñarse a otros Ghouls o venderse al mejor postor.



Finalmente, existe un último tipo de antagonista que podría desplegarse: personajes del Narrador que no son conscientes de estar siendo usados por vampiros astutos. Un agente durmiente, por ejemplo, podría ser manipulado para destruir el refugio de un amo desde dentro como parte de una treta mayor. Algunos vampiros podrían crear un Ghoul para este propósito, mientras que otros podrían usar Disciplinas en víctimas ignorantes. Aun así, los Narradores deberían conectar este tipo de antagonistas a una amenaza más grande y poderosa.

Tipos de crónicas

Una de las formas más fáciles de dirigir una crónica centrada en Ghouls es diseñar una trama para Ghouls o Aparecidos del mismo Clan, Línea de Sangre, Secta, familia u organización. Aunque los jugadores pueden tener distintos grados de conocimiento sobre sus orígenes, los Narradores no están limitados por ello. Por esto, dirigir muchas sesiones para un grupo de Ghouls Assamitas, por ejemplo, moldeará las opciones que un Narrador explorará y atraerá a los personajes jugadores hacia las profundidades del Mundo de Tinieblas.

Camarilla

Las crónicas que involucran a Ghouls de la Camarilla pueden reflejar las semillas de historias de la **pág. 146** diseñadas para vasallos o podrían ser más políticas en su naturaleza. Otras ideas incluyen:

- **Máscaras y Mascarada:** Los personajes jugadores son Ghouls que actúan como agentes para el Príncipe local u otros Vástagos de alto rango en la ciudad. Estos Ghouls tienen la obligación de mantener la Mascarada mediante una gran variedad de métodos, desde la vigilancia al desvío de la atención. Los Ghouls son alentados a concebir métodos que les permitan monitorizar informes de los medios de comunicación, alertas policiales y los cotilleos generales que puedan estar relacionados con la actividad vampírica para conseguir desacreditar a los testigos o plantar falsas evidencias. Este tipo de crónica usará las habilidades de investigación de los personajes jugadores, pero les podría forzar a tomar decisiones cuestionables. ¿Qué ocurre cuando uno de los espías vampíricos resulta ser un familiar o un antiguo amor? ¿Qué decisiones tomarán los Ghouls cuando se den cuenta de que sus rivales se están haciendo pasar por ellos con la esperanza de acusarlos de una brecha de la Mascarada?
- **Vigilante durante el día:** Durante el día, los Ghouls que actúan como guardias son la primera línea de defensa de los Vástagos. Estos Ghouls mantienen una estrecha vigilancia ante amenazas potenciales como son Ghouls o Aparecidos del Sabbat, cazadores mortales,

Lupinos, reporteros molestos o policías. Cuando estas amenazas están muy cerca, los personajes jugadores deben actuar para defender los refugios de los Vástagos de los ataques. En un mundo siempre cambiante, ¿cómo se mantendrán los Ghouls al corriente de los cambios tecnológicos sin atraer sospechas? ¿Qué ocurre si los Ghouls toman la decisión equivocada cuando defienden los refugios de sus amos? ¿Serán castigados si sus Domitores descubren que han seguido información incorrecta que ha llevado a la muerte de sus aliados? ¿O causarán accidentalmente una brecha de la Mascarada e invocarán la rabia de su amo?

- **Secretos de lo oculto:** En este tipo de crónica, seguramente los personajes jugadores fueron elegidos para procurar secretos ocultistas debido a sus mentes analíticas y aplicadas o sus campos de conocimiento especializados. En un grupo mixto compuesto de Ghouls de diferentes Clanes, las tensiones pueden estallar mientras los jugadores compiten para desentrañar secretos escondidos por sus amos. Sin embargo, si pertenecen al mismo Clan, los personajes jugadores podrían tener metas adicionales que quieran perseguir a la hora de probarse a sí mismos como dignos. Quizá varios Domitores Tremere han comprometido cada uno de ellos a un Ghoul para formar un grupo de investigadores único. Juntos, los personajes jugadores descifrarán textos sobre una ciudad hundida, encontrarán saber con relación a un lugar supuestamente embrujado o seguirán los rumores relacionados con un Matusalén olvidado mantenido seguro en un refugio escondido. Una alianza temporal como ésta crea oportunidades para el conflicto que los Narradores deberían aprovechar, y ofrecen a los Ghouls una oportunidad de forjar vínculos entre ellos.

Sabbat

Las crónicas que involucran a Ghouls del Sabbat tienen muchas posibilidades de tratar sobre un ataque hacia la Camarilla, desacuerdos dentro de la Secta o una trama para derrocar a una manada particularmente cruel del Sabbat.

- **Reconocer e informar:** Un gran equipo de Ghouls y Aparecidos es enviado a una ciudad de la Camarilla, como Chicago, para identificar refugios y lugares de reunión de Vástagos conocidos como preparación para un asalto. Aunque los personajes jugadores son sólo un engranaje de una rueda mayor, les han dado la opción de elegir qué tarea quieren realizar mientras otro grupo podría tratar de infiltrarse en la ciudad en una zona diferente. El grupo podría ser libre de servir a sus amos como ellos vean mejor mediante el uso de identidades falsas, dando por hecho que informarán de lo que han aprendido durante su alimentación

mensual. Si tuvieran éxito, también se podría esperar del grupo que creara refugios temporales y adquiriese armas para el asalto. Añadir un segundo grupo de Ghouls del Sabbat podría presentar oportunidades para la traición y las puñaladas traperas o estos personajes del Narrador podrían servir como aliados en un territorio hostil.

- **El Silencio es necesario:** Aunque el Sabbat no sigue las Tradiciones, muchos Antiguos son lo suficientemente inteligentes para saber que atraer una indebida cantidad de atención por parte de los mortales podría provocar un desastre. A un grupo de Ghouls y Aparecidos se le podría dar la tarea de ocultar las actividades Sabbat en una ciudad o pueblo. Sus tácticas seguramente sean mucho más crueles que las de sus contrapartidas Ghouls de la Camarilla, pero lo más normal es que sigan necesitando crear contactos en la localidad y ganar influencia para mantener la presencia del Sabbat oculta. En este tipo de crónica, el conflicto podría surgir si un grupo de Ghouls de la Camarilla y otro del Sabbat se encuentran ambos intentando encubrir el mismo asesinato o encontrar a un testigo. Dependiendo de la ciudad en la que tenga lugar la crónica, podría haber aún más complicaciones relacionadas con disputas territoriales o políticas.
- **Preparados, listos, ya:** En esta crónica de alto riesgo, a un grupo de Ghouls del Sabbat o Aparecidos se le ordena rastrear a un objetivo de perfil alto. Por ejemplo, las Garras de la Rabia Negra o miembros de la familia Bratovich podrían recibir la tarea de monitorizar a un Alastor visto en Nueva Orleans. ¿Cómo se prepara el equipo para esta peligrosa misión? ¿Qué tácticas usan? ¿Con qué aliados trabajarán para obtener recursos e información? Si los personajes jugadores son Ghouls, ¿cómo continuarán con sus alimentaciones regulares si se ven forzados a trabajar encubiertos?
- **Una amarga contienda:** Las rivalidades entre familias, Clanes o manadas pueden ocasionar amargas contiendas que duren décadas o incluso siglos. La implicación de los personajes jugadores dependerá de quiénes son y de quién es su amo. Por ejemplo, el grupo podría constar de miembros de la misma familia de Aparecidos o Clan, o podrían ser rivales forzados a trabajar juntos para el Sabbat. Las rivalidades también podrían nacer debido a un percibido desaire o a un antiguo rencor. A los personajes jugadores se les podría asignar la tarea de encontrar una solución o, alternativamente, se les podría incentivar a sabotear, secuestrar o incluso asesinar a sus rivales. Dado que este tipo de crónica suele tender a volverse personal, existen muchas maneras en las que podría dirigirse.

Anarquistas

Aunque los miembros del Movimiento Anarquista podrían profesar su desdén por el Vínculo de Sangre y los Ghouls por principio, existen algunos vampiros que los encuentran útiles. Las crónicas que tratan sobre Ghouls Anarquistas podrían oscilar desde causar el caos hasta atacar a sus enemigos.

- **El crimen paga:** Un grupo de Ghouls recibe el encargo de dirigir una operación de contrabando, drogas u otra actividad ilícita para sus amos Anarquistas. No sólo se espera que sirvan a las necesidades del Movimiento, también deben estar pendientes de las fuerzas de seguridad mortales y las organizaciones criminales rivales a las que no les gustan los recién llegados que se meten en su territorio. Dependiendo de cuánto tiempo estén separados de sus amos, los Ghouls Anarquistas corren el peligro de no conseguir su alimentación mensual. ¿Intentan los Ghouls conseguir Sangre por otros medios? ¿O en vez de ello buscan a sus amos y abandonan sus operaciones en ciernes?
- **Asalto principal:** Los Anarquistas se están preparando para derrocar al Príncipe local atacando su refugio. Piensan que sus Ghouls son la clave para dismantelar a los Ghouls que la Camarilla ha puesto para protegerlo. ¿Cómo se preparan los Ghouls para esta batalla diaria? ¿Serán capaces de asesinar a otros Ghouls sabiendo que quizás estén Vinculados? ¿Qué ocurrirá cuando descubran que el Príncipe no se encuentra en ese lugar?

Aparecidos y sus familias

A diferencia de los Ghouls, los Aparecidos no requieren un regente, pero pueden ser sujetos al Vínculo de Sangre. Todos los Aparecidos, sin embargo, son parte de una familia que normalmente tiene lazos con un Clan o Línea de Sangre. Las crónicas que se centran en Aparecidos no sólo tienen en cuenta estos detalles, también deben incorporar las políticas de Clan o Secta a un nivel mucho más profundo que si los personajes jugadores fueran sólo Ghouls.

- **Establece una propiedad:** Los fundadores de una familia de Aparecidos han decidido expandir su alcance a una nueva ciudad. Han ordenado a los personajes jugadores asegurar un nuevo recinto situado lejos de su actual hogar. Para ayudar, se les ha confiado a los Aparecidos activos valiosos para adquirir tierras y prepararse para la llegada de otros miembros de la familia. Además, se espera de los Aparecidos que sondeen la zona para evaluar las actividades sobrenaturales y hacer contacto con aliados conocidos. ¿Cómo se entremezclan las metas y motivaciones de los personajes jugadores con sus obligaciones con la familia? Si sus amos vampíricos no están afiliados a una Secta, como los Clanes Giovanni o Assamita,

¿se molestan en anunciar su presencia a la Camarilla o al Sabbat? ¿Es esta expansión familiar un secreto?

- **Semillas de rebelión:** Una facción dentro de la familia de Aparecidos ha tomado la atrevida decisión de separarse del Clan vampírico que los domina. Este tipo de crónica requiere que los personajes jugadores sean miembros de la misma familia. Hace muchos años, por ejemplo, los Ducheski fueron capaces de escapar del Clan Tzimisce y unir fuerzas con el Clan Tremere. Ahora, otra familia (o incluso los propios Ducheski) está tramando hacerlo mismo. En esta trama, los personajes jugadores son co-conspiradores. Necesitarán pasar sus días ganándose el favor de vampiros fuera de su Clan patrón, recolectando recursos, aliados y contactos valiosos hasta que estén listos para realizar su movimiento. Por desgracia, no todos los miembros de la familia están de acuerdo en que este tipo de movimiento tenga garantías, y esto crea un montón de oportunidades para el conflicto, las luchas internas y la intriga.

Organizaciones Ghoul

Rara vez se motiva a los Ghouls a organizarse, debido al miedo de que lleguen a estar mejor preparados para resistir la influencia del Vínculo de Sangre y escapen hacia la libertad. Por ello, a menos que una organización Ghoul esté vinculada a un Clan o Línea de Sangre específicos, los miembros normalmente serán Ghouls independientes. Puede encontrarse ejemplos de organizaciones Ghouls, como los Sanguinarios, en la **pág. 82**.

- **Completamente seguro:** Miembros de una organización Ghoul, como son los Indómitos o los Discípulos de Set, reciben la tarea de infiltrarse en una ciudad controlada por vampiros. Una vez han establecido un punto de apoyo, se les pide a los Ghouls que preparen una casa franca para la organización. Los Ghouls tienen total libertad para preparar el terreno como vean conveniente. ¿Qué negocio tapadera usarán para ocultar sus verdaderos objetivos? ¿Cómo obtendrán las armas, aliados y recursos que necesitan? ¿Cómo boicotarán a los mortales, Ghouls y vampiros molestos mientras toman posesión de una parte de la ciudad?
- **Investigar Disciplinas:** Una organización Ghoul ha encargado a sus miembros que encuentren métodos adicionales para aprender Disciplinas. Los personajes jugadores podrían ofrecer sus servicios a un vampiro a cambio de la búsqueda de conocimiento de las Disciplinas, o podrían tomar como objetivo, secuestrar e interrogar a un vampiro para extraerle información. Este tipo de crónica seguramente atraerá la atención de un Clan, Línea de Sangre o Secta porque incrementar el conocimiento sobre las Disciplinas de cualquier Ghoul no pasará desapercibido durante mucho

tiempo. Podría, sin embargo, generar también nuevos rivales o aliados, ya que esta información también es extremadamente valiosa.

Resolución de problemas

Las crónicas centradas en Ghouls requieren, por diversas razones, que los Narradores utilicen técnicas narrativas distintas que las que involucran a vampiros. No sólo es probable que los antagonistas sean diferentes, los riesgos son mucho mayores en una crónica centrada en Ghouls debido al hecho de que tanto los Ghouls como los Aparecidos son mortales que sirven a vampiros en distintos grados. Con tanto en juego, los Narradores tienen muchas más oportunidades de narrar escenas espantosas con un resultado incierto o potencialmente repugnante para todos los involucrados. Estos factores pueden hacer que una crónica centrada en Ghouls sea difícil de dirigir, puesto que aunque V20 es un juego de horror, las necesidades de cualquier trama nunca deberían sobrepasar el nivel de confort de los jugadores.

Cuando dirijas una crónica centrada en Ghouls, trata de:

- Mantener el foco de atención en los Ghouls dándoles oportunidades de actuar a pesar del hecho de que los vampiros son más poderosos.
- Recordar que los Ghouls, a pesar de ser mortales, son sirvientes de los Condenados.
- Determinar cuánto afecta el Vínculo de Sangre a cada jugador narrativamente, en contraposición a apearse en demasía a las reglas.
- Dejar que los personajes jugadores contribuyan en cómo les afecta e influencia su comportamiento.
- Evitar dejar de lado la moralidad de los personajes jugadores; debería tener un impacto en sus acciones incluso cuando estén Vinculados.
- Hacer uso de lo que los personajes jugadores saben o no saben sobre el Mundo de Tinieblas.

Aunque la comunicación puede ser muy útil y puede asegurar que tus jugadores están inmersos en tu historia, también puede dificultar las sesiones. Si el ritmo es crucial para tu estilo de narración, considera usar una guía de crónica como una manera de atraer a tus jugadores hacia la trama.

Usar guías de crónica

Para evitar cualquier posible problema que podrías encontrar durante el transcurso de tu crónica, considera diseñar una guía a modo de sinopsis para planear unas pocas sesiones para tus jugadores. A diferencia de una trama lineal, en la que

se espera que los jugadores sigan de manera precisa el ritmo de la historia, esta guía sinopsis actúa como marco para tu crónica sin dictar qué *ocurrirá*. En su lugar, la guía está diseñada para presentar posibilidades sobre lo que *podría* ocurrir para que tus jugadores puedan ofrecer retroalimentación sobre cómo les gustaría conducir la crónica.

Por ejemplo, imagina que estás dirigiendo a tres personajes jugadores, todos son Ghouls de la Camarilla que pertenecen a diferentes Clanes. Si el cuarto jugador crea un Aparecido Grimaldi, la crónica podría quedar alterada mientras te peleas por cómo encajar una trama central que incluya a todos los personajes jugadores. En otras palabras, las crónicas centradas en Ghouls pueden ser más fáciles de dirigir cuando las motivaciones de tus personajes jugadores como grupo están claras. En muchos casos, sin embargo, éste no será el caso cuando un jugador considere que ponerse en la piel de un Ghoul Tremere es infinitamente más interesante que en la de un Ghoul Brujah o un Aparecido Enrathi.

Una guía sinopsis te ayudará a coordinar las metas de los personajes jugadores para establecer rápidamente un contexto común. Aunque existen muchas maneras distintas de concebir la sinopsis de una crónica, los siguientes pasos ayudarán a los narradores y jugadores a asentar los cimientos de una partida centrada en Ghouls divertida y emocionante. Por favor, ten en cuenta que la introducción de la sinopsis de una crónica debería tener lugar antes de que tus jugadores creen sus personajes usando las reglas que se presentan a partir de la **pág. 115**.

Paso Uno: Elige un tema y un ambiente

Antes de empezar a escribir las semillas de tu trama, determina el tema y el ambiente para tu crónica. Puedes tomar ideas de las **pág. 14 y 15 del V20** o inspirarte en las sugerencias de la **pág. 143** de este capítulo.

Al determinar el tema y el ambiente, estás estableciendo el marco para tu historia.

Ejemplo: Sarah quiere dirigir una trama de acción para un grupo de Ghouls. Para darle a sus personajes jugadores la libertad que necesitan, elige “dilema moral” como el tema de su crónica. De esta manera, Sarah siente que puede reforzar su fragilidad y humanidad mientras explora su adicción a la Sangre. Sin embargo, Sarah tampoco quiere limitar los tipos de dilemas morales que sus jugadores se encontrarán; quizás introduzca víctimas con las que serán forzados a luchar, asesinar o salvar. Por ello, decide que “peligroso” funcionaría mejor como ambiente, dado que complementa a “dilema moral” y refuerza el alto riesgo en su crónica.

Una vez has decidido el tema y el ambiente de tu crónica, estás preparado para hacer una tormenta de ideas sobre los detalles de la trama.

Paso Dos: Concibe un resumen de la crónica y un título

Después, escribe un párrafo o dos que resuman la trama de tu crónica. Intenta evitar arruinar la trama al revelar quiénes son los antagonistas o a qué amenazas se enfrentarán los personajes jugadores. El propósito del resumen de tu crónica es doble. Primero, tu breve resumen actúa como una charla promocional para atraer el interés de tus jugadores. Si están entusiasmados, les será mucho más fácil jugar las escenas problemáticas. Si no lo están, podrías proponer un tipo distinto de historia utilizando el mismo tema y ambiente, o intentar algo diferente que tome en cuenta sus comentarios.

El segundo propósito del resumen es ajustar las expectativas de tus jugadores. Tu meta es enmarcar la crónica para mostrar cómo los personajes jugadores podrían comprometerse con la trama. Por ello, podrías querer usar la segunda parte de tu sinopsis para proponer preguntas que podrían contestarse durante el transcurso de múltiples sesiones. Así, una vez que hayas acabado de resumir tu crónica, dale un título y propón la idea a tus jugadores.

Si estás teniendo problemas para dar con una trama, podrías inspirarte con las semillas de historias repartidas por todo este capítulo. La siguiente sinopsis de crónica del Movimiento Anarquista es un ejemplo. El título de la crónica es El crimen paga.

Ejemplo: Un grupo de Ghouls recibe el encargo de dirigir una operación de contrabando, drogas u otra actividad ilícita para sus amos Anarquistas. No sólo se espera que sirvan a las necesidades del Movimiento, también deben estar pendientes de las fuerzas de seguridad mortales y las organizaciones criminales rivales a las que no les gustan los recién llegados que se meten en su territorio. Dependiendo de cuánto tiempo estén separados de sus amos, los Ghouls Anarquistas corren el peligro de no conseguir su alimentación mensual. ¿Intentan los Ghouls conseguir Sangre por otros medios? ¿O en vez de ello buscan a sus amos y abandonan sus operaciones en ciernes?

Paso Tres: Identifica Conceptos de personaje

Una vez tus jugadores acepten la sinopsis de tu crónica, resume rápidamente los tipos de personajes que mejor encajan en tu propuesta de tema, ambiente y trama. Este paso, junto al Paso Cuatro, se completa mejor con la participación de los jugadores. Aunque tus instintos te podrían forzar a dictar el tipo de personajes jugadores que quieres que se involucren en tu trama, ten en cuenta que tus jugadores tendrán una idea del tipo de Ghoul o Aparecido que quieren narrar. Durante este paso, deberías dar pie a los jugadores a que piensen cómo están obteniendo Sangre y quién es su Domitor.

Además de identificar las opciones de personajes jugadores, podrías considerar escribir notas para posibles

personajes del Narrador y localizaciones también durante este paso.

Ejemplo: Sarah habla con su grupo y decide qué tipos de Ghouls, Aparecidos y Domitores encajan mejor en su crónica. Primero, menciona que este tipo de partida no es exclusivo para Ghouls de un Clan o Línea de Sangre concretos, pero podría ser difícil para un Aparecido participar sin una causa justificada. Entonces, dice al grupo que sus Domitores deben ser miembros del Movimiento Anarquista localizados en una gran ciudad. También les recuerda que es mucho mejor elegir Domitores de uno de los Clanes más comunes dentro del Movimiento para asegurarse de que puedan alimentarse de la Sangre del mismo Clan cada mes. También refuerza el hecho de que esta crónica podría forzar a los personajes a buscar Vitae de otros vampiros, dependiendo de cuánto se alejen sus Domitores. La mayoría del grupo está de acuerdo con esto, y deciden el Clan de sus Domitores de forma correspondiente.

Brian, por otro lado, aparta a Sarah del grupo y le dice que quiere interpretar a un Ghoul leal a la Camarilla. Se pregunta cómo podría encajar su personaje jugador en la historia. Sarah anota que podría interpretar un Ghoul Ventrue que está intentando infiltrarse en el Movimiento Anarquista por orden de su amo, pero probablemente sería peligroso que su personaje siguiera ese camino. Las recompensas serían enormes, pero el castigo por traicionar a los demás personajes también lo será. Brian admite que este tipo de historia es más de lo que él espera, pero está dispuesto a intentarlo si Sarah puede fomentar las metas de su personaje en los interludios.

Paso Cuatro: Establece metas y motivaciones

Una vez que los jugadores han identificado qué tipos de Ghouls o Aparecidos van a interpretar, deberían determinar sus metas y motivaciones. Las metas podrían ser tan simples como querer ser Abrazado o tan complejas como vengarse de un antiguo Domitor o un Ghoul rival. Además, los jugadores deberían pasar un tiempo determinando cuál es su foco como grupo. Esto debería ocurrir independientemente de la intervención inicial del Narrador, especialmente si los personajes jugadores provienen de trasfondos muy distintos.

Por favor, ten en cuenta de que incluso aunque los jugadores determinen la identidad de sus Domitores, los Narradores deberían darles más forma, como si fueran personajes de Narrador que actúan por su propia voluntad. La relación de un amo y su Ghoul podría profundizar las experiencias de tus personajes jugadores, especialmente si no comparten las mismas metas.

Ejemplo: El grupo de personajes jugadores de Sarah incluye cuatro Ghouls de los Clanes Brujah, Ventrue, Malkavian y Toreador. Como grupo, han decidido establecer una organización criminal que lleva a cabo actividades ilícitas en nombre de sus Domitores. La meta del Ghoul Brujah no interfiere con la trama; Matt desea convertirse en vampiro algún día y cree que la mejor manera de conseguirlo es

obedecer a su Domitor. El Ghoul Ventrue miente al grupo, y dice que su meta es conseguir fondos para armas. Sin embargo, tiene una meta secreta: espiar a los Anarquistas locales e informar a su amo para obtener nuevas instrucciones. Ambas metas se enlazan en la crónica de una manera significativa. La meta del Ghoul Malkavian también se cruza con la trama, pero no cambia de dirección si la historia difiere. Meredith desea liberar a otros Ghouls del Vínculo. Por último, la meta del Ghoul Toreador es aumentar los activos de su Domitor sea como sea, que encaja con la narrativa y permite a Becky aliarse con el Ghoul Brujah de Matt.

Paso Cinco: Determina las limitaciones

Los Narradores podrían desear imponer limitaciones a ciertos conceptos de personaje o reglas que no encajan en su propuesta de crónica. Muchos problemas podrían tratarse una vez que el jugador elige el Clan, Línea de Sangre o Secta de su Ghoul o la familia de su Aparecido. Sin embargo, puede haber ocasiones en las que los jugadores podrían anticipar las necesidades de la historia una vez se revela el resumen de la crónica.

Por estas razones, los Narradores podrían dar pie a que los jugadores consideraran metas adicionales que no están relacionadas con el rol de los personajes en la crónica. Al hacer esto, los personajes pueden ampliar sus conceptos de personaje.

Ejemplo: Sarah propone que los jugadores deberían evitar crear Ghouls independientes. Dado que planea narrar una crónica centrada en la acción, siente que cualquier cosa relacionada con el mantenimiento de un hogar, como el Mérito Mayordomo, sería difícil de incluir en su juego. Sugiere que los guardaespaldas,

operativos de seguridad, conductores, etc. encajan mejor. Dado que la alimentación regular no está garantizada, también dice a los jugadores que deberían elegir Méritos y Defectos relacionados con la Vitae. También reafirma que las Sendas de Iluminación están vedadas al principio de la partida.

Aunque los Narradores tengan la última palabra sobre las reglas de los personajes, también es una buena oportunidad para que los jugadores expresen sus preocupaciones.

Ejemplo: Brian mencionó que deseaba interpretar a un Ghoul Ventrue leal. Él podría comunicar a su Narrador que, aunque su Ghoul podría ser pillado traicionando al grupo, prefiere evitar escenas gráficas o tortura y violencia durante extensos períodos de tiempo. Por otro lado, Meredith podría decirle al Narrador que es consciente de la reputación de los Malkavian de tratar pobremente a sus Ghouls, está de acuerdo en interpretar escenas problemáticas si se le asegura que no durarán durante una sesión completa y desea usar estas experiencias como alimento para convertirse en independiente.

Matt, por otro lado, le dice a la Narradora que su Ghoul desea convertirse en vampiro algún día, así que está de acuerdo en tomar decisiones difíciles que podrían poner en peligro su Humanidad. Finalmente, Becky confiesa que desea explorar la naturaleza del Vínculo de Sangre, al “enamorarse” de su Domitor. Sin embargo, su límite es que preferiría evitar que robe mucho tiempo a la trama principal, y pregunta si su subtrama podría gestionarse durante sus interludios.

Tras la conclusión del Paso Cinco, los jugadores deberían proceder inmediatamente a la creación de personaje y elegir reglas relevantes. Por otra parte, los Narradores pueden comenzar a desarrollar su primera sesión usando la información resumida a través de estos pasos.



Apéndice I: Galería de Ghouls

«Aquél que no sea un buen sirviente no será un buen maestro.»

— Platón

Al igual que no hay dos vampiros iguales, tampoco hay dos Ghouls o Aparecidos idénticos. Aunque el hecho de compartir Clan, Línea de Sangre o familia puedan moldear sus filosofías y creencias, cada Ghoul y Aparecido es único.

Los personajes presentados en este capítulo abarcan desde Ghouls independientes hasta Aparecidos representativos de sus familias. Se presentan como plantillas que pueden usarse como personajes del Narrador o como inspiración para personajes jugadores.

Manitas

Trasfondo: Has pasado varios años como Ghoul, haciendo lo que te decían que hicieras y aprendiendo todo lo que podías. Los horrores de tu nueva vida eran difíciles, pero tras un tiempo empezaste a verlos con despegado interés. Pronto estabas al mando del hogar y los negocios de tu amo, mientras mantenías contacto con un puñado de Ghouls en puestos similares al tuyo para intercambiar información y consejos útiles.

Cuando los rivales de tu amo fueron finalmente más rápidos que él, tú estabas bien lejos cerrando un contrato con el alcalde en una fiesta nocturna. Instintivamente, supiste el momento en el que tu amo conoció la Muerte Definitiva y rápidamente recogiste tus cosas, marchándote con una buena cantidad de dinero, objetos de valor y tu agenda de contactos secreta. El fuego que prendiste después destruyó lo demás.

A través de tus contactos, has sido capaz de montar lentamente tu propio negocio y proveer servicios a cambio de Sangre vampírica. Tu recién descubierto éxito te ha otorgado una pequeña cantidad de respeto entre los Condenados, aunque sabes muy bien que estás a un único error de la larga siesta, así que juegas tu mano con cuidado. Después de todo, es imposible saber qué podría ocurrir si los enemigos de tu amo te pillaran y extrajeran los secretos que guardas.

Apariencia: Una seguidora de la alta costura de Río de Janeiro en el inicio de la treintena. Es de ascendencia portorriqueña y tiene el pelo rizado natural. Prefiere el pintalabios rojo, los vestidos asimétricos, los tacones altos y llevar pocas joyas. Pocas veces se la ve sin algo de última tecnología, incluso si no está testada o es experimental, para asegurarse de que sus guardaespaldas estén a sólo una llamada de distancia.

Pautas de interpretación: Eres muy versátil y has logrado superar muchos desafíos. Aunque tu mayor ventaja son los numerosos favores que te deben una gran variedad tanto de vampiros como de Ghouls, bien sabes que es mejor no aprovecharte de ello. Aunque tu reciente éxito tiene un precio, tu negocio también te asegura que nunca te quedarás sin Sangre. Sabes, en el fondo de tu mente, que tu suerte podría cambiar en una fatídica noche, pero por ahora estás viviendo la gran vida.



Concepto: Comerciante de información.

Naturaleza: Bellaco.

Conducta: Capitalista.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 2.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 3, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Talentos: Expresión 1, Intimidación 2, Liderazgo 1, Subterfugio 3.

Técnicas: Conducir 1, Etiqueta 4, Seguridad 1, Sigilo 2.

Conocimientos: Burocracia 2, Informática 2, Investigación 3, Ocultismo 3, Tecnología 2.

Disciplinas: Auspex 1, Potencia 1.

Trasfondos: Aliados 3, Contactos 4, Recursos 3.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 5, Coraje 3.

Méritos / Defectos: Fría Lógica (Mérito de 1 punto).

Humanidad: 7.

Fuerza de Voluntad: 3.

Propietario de librería

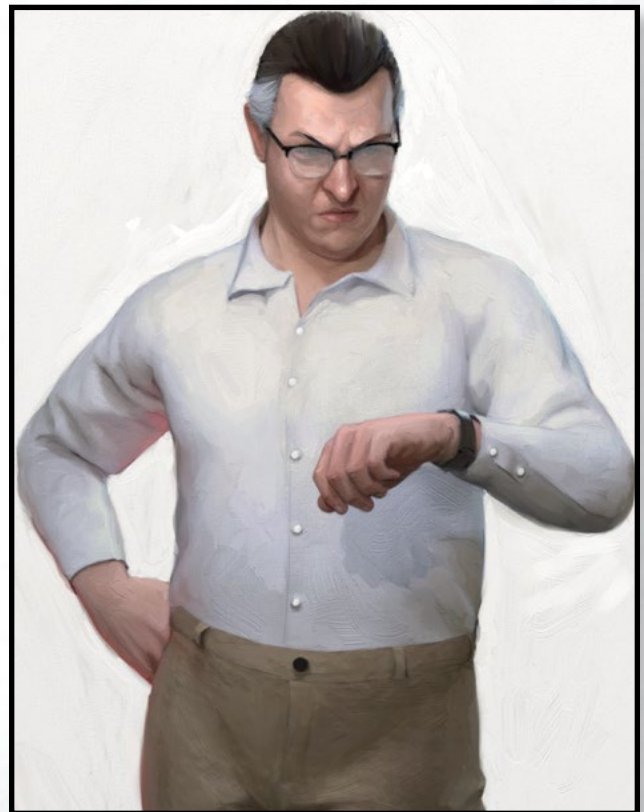
Hace unos años se te aproximó una dama con mucho dinero que buscaba adquirir libros antiguos mucho más viejos que los tomos que tú tan cariñosamente cuidas en tu tienda de Londres. Gracias al apoyo de tu nueva inversora fuiste capaz de rebuscar en ventas de bienes inmuebles y subastas

privadas para mejorar tu inventario. Una vez a la semana, tu inversora se pasaba a verte con un café en la mano y un gran cheque. El capuchino estaba fuerte y sabía un poco raro, pero tú nunca te cuestionaste las motivaciones de tu benefactora, ni siquiera después de convertirte en su Ghoul.

Ahora trabajas exclusivamente para tu Domitor, encontrando libros inusuales de todas partes del mundo. Tu lista de contactos ha crecido exponencialmente en muy poco tiempo y ahora incluye individuos misteriosos y enigmáticos que sólo se comunican contigo mediante el intercambio de cartas escritas a mano. Cuanto más tiempo trabajas para tu ama, más crees que terminará por revelarte sus secretos más oscuros. Con el tiempo tienes la esperanza de que ella confíe en ti para realizar los rituales que descifra en los oscuros y extraños textos que le has procurado. Después de todo, tu señora parece muy sola, y sin duda no parece que haya puesto su fe en nadie más. ¿Por qué no debería compartir todo lo que tiene contigo?

Apariencia: Un dueño de negocios británico y corpulento al principio de la cuarentena, originario de Brighton. Su cuerpo está empezando a mostrar los signos de la edad, y usa lentes correctivas debido a su mala visión. Su pelo corto está empezando a encanecerse por las sienes y su piel es blancuzca y pálida. En vez de trajes y corbatas, viste pantalones caqui y camisas oxford con zapatos cómodos.

Pautas de interpretación: En el pasado fuiste un bibliófilo con una gran pasión por aprender. Ahora, tus deseos están más refinados y concentrados, de acuerdo a los gustos de tu Domitor. Sabes que no te está contando todo y, por lo que



sabes, puede que *tú* también seas un secreto que está guardando de todos los demás. A pesar de tu curiosidad y tu adoración hacia ella, estás empezando a preguntarte si existen algunos enigmas que es mejor no resolver nunca. En vez de analizar tus emociones en conflicto, haces lo que siempre has hecho: cuando las cosas se ponen difíciles, entierras la nariz en un libro.

Concepto: Ratón de biblioteca estudioso.

Clan / Familia: Tremere.

Naturaleza: Solitario.

Conducta: Científico.

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 4.

Talentos: Alerta 2, Atletismo 1, Empatía 2, Subterfugio 2.

Técnicas: Armas de Fuego 1, Artesanía 1, Conducir 1, Interpretación 1, Sigilo 1.

Conocimientos: Academicismo 2, Burocracia 2, Ciencias 1, Informática 1, Investigación 3, Lingüística 3, Ocultismo 3, Política 1.

Disciplinas: Auspex 1, Taumaturgia 1.

Trasfondo: Contactos 5, Domitor 3, Recursos 2.

Virtudes: Conciencia 3, Autocontrol 5, Coraje 2.

Méritos / Defectos: Lenguaje (Latín) (Mérito de 1 punto).

Humanidad: 8.

Fuerza de Voluntad: 2.

Asesino en serie

Durante el día trabajabas en un servicio telefónico de atención al cliente vendiendo revestimientos de aluminio a gente que vive en las afueras. Aburrido a más no poder, fingías ser amable y encantador mientras imaginabas en secreto cómo sería apuñalar a tus irritantes compañeros de trabajo. El pensamiento de asesinar a tu primera víctima no te dio miedo, te excitó. Durante semanas te obsesionaste cada vez más con esa idea, planeando qué es lo que necesitarías para cometer el crimen perfecto. Cuando estuviste listo, acechaste, secuestraste y mataste a tu primera víctima en una estación de tren abandonada. Es más, lograste deshacerte del cuerpo sin que nadie lo descubriera... o eso es lo que pensabas.

No te diste cuenta en ese momento, pero esa fatídica noche te cambió drásticamente la vida para siempre. A pesar de tus precauciones y de planearlo todo cuidadosamente, tenías un espectador. Después de que terminaras, tu admirador salió de entre las sombras. Te dijo que eras un verdadero artista, y todos los artistas necesitan patrones si realmente quieren florecer del todo y convertirse en maestros de su arte.

La cara de ese extraño era una pesadilla llena de promesas y amenazas, y su sonrisa era fría pero no desagradable. Sospechaste que era peligroso, pero no sentiste miedo

cuando cogió una de tus herramientas. Se rajó por completo la muñeca y te ofreció que bebieras, que tomaras su poder. El sabor de su Sangre tenía un deje de dulzura que hizo que te doliera el alma. En el momento en el que ibas a morderle para beber más de su embriagadora Sangre, tu benefactor apartó su muñeca. Para conseguir más dijo que necesitabas ganarte cada trago: un asesinato al mes, a cambio de probarla una sola vez.

Después de que renunciaras a tu trabajo a la mañana siguiente, hiciste la maleta y te preparaste para darte a la fuga. Sabes que tu nueva vida será peligrosa, pero eso no te preocupa. No sólo es que por fin hayas encontrado tu verdadera vocación, sino que además has encontrado a alguien con quien compartir tus pasiones.

Apariencia: Es un hombre delgado y rubio de ascendencia danesa al final de la veintena. Proviene de una familia de clase media, y creció en el campo. Aunque tiene ojeras y una mirada perturbadora, sus rasgos son por lo demás ordinarios, olvidables y sencillos. Camina con una ligera cojera y le gusta vestir polos a rayas, vaqueros y zapatillas durante el día. Por la noche, en cambio, normalmente viste de negro para esconder las manchas de sangre.

Pautas de Interpretación: Pasas las horas del día acechando a tus nuevos objetivos, anotando detalles de sus vidas, estudiando múltiples candidatos. Después de tomar la decisión, sigues a tu presa, esperando la oportunidad perfecta para atraerlos a tu apartamento. No todos tus objetivos suponen



un desafío a la hora de capturarlos, pero ésa no es la razón por la que eliges a tus víctimas. Basas tu decisión en lo que sientes que mejor podría complacer a tu amo. Después de haber agotado todas tus opciones, tras haberte alimentado, te desplazas junto a tu amo al siguiente pueblo o ciudad para comenzar de nuevo el ciclo de asesinatos y alimentaciones.

Concepto: Monstruo en formación.

Clan / Familia: Toreador Antitribu.

Naturaleza: Sociópata.

Conducta: Conformista.

Atributos Físicos: Fuerza 3, Destreza 4, Resistencia 2.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 1, Atletismo 2, Callejeo 1, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 1.

Técnicas: Interpretación 2, Latrocinio 2, Pelea con Armas 3, Sigilo 2, Supervivencia 1, Tortura 3.

Conocimientos: Investigación 1, Medicina (Anatomía) 3.

Disciplinas: Celeridad 1, Presencia 1.

Trasfondos: Identidad Alternativa 2, Contactos 1, Domitor 2.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Méritos / Defectos: Domitor Benevolente (Mérito 3 puntos).

Humanidad: 6.

Fuerza de Voluntad: 4.

Cebo

Tu ama no te secuestró, te salvó de una vida vagando por los escenarios de las ferias del condado repartidas por todo Luisiana. Es verdad que ahora te quedas en moteles de carretera baratos, pero tu nuevo trabajo no está tan mal. Conduces una furgoneta por carreteras poco transitadas, recogiendo autoestopistas y viajeros solitarios. Una vez que están en la furgoneta les echas un somnífero y los llevas de vuelta con tu ama. Cuando están inconscientes, ella toma uno o dos tragos de su sangre sin que ellos se enteren.

Después de que ella se haya alimentado, llevas a vuestros “invitados” de vuelta a la recepción con el dinero suficiente para una buena comida y viajar a alguna parte. Para cuando vuelves a vuestra habitación, las maletas ya están hechas y tú estás lista para seguir adelante. En aquellas raras ocasiones en las que tu ama pierde el control, tú cargas el cuerpo en la parte trasera de la furgoneta y lo tiras en algún lugar en el que estás segura de que nadie podrá encontrarlo.

Tu ama te trata bien y te llevas bien con los amigos que haces de vez en cuando. Las noches están empezando a mezclarse entre sí, y esperas los pequeños cambios en vuestra rutina. Cuando tu señora está de buen humor, te enseña cómo cometer pequeñas estafas cuando andéis escasas de dinero, o paráis en



almacenes remotos para saquearlos en busca de suministros. En lo más profundo de tu mente, te preguntas si esta nueva vida es mejor que la anterior, pero cada vez que empiezas a preguntarle, consigues un poquito más de la Sangre de tu ama.

Apariencia: Una belleza natural de ascendencia criolla cuya apariencia mejora gracias al maquillaje. Cuando está en la carretera, le gusta tener un par de conjuntos y pelucas a mano por si necesita parecerse a otra persona en cualquier momento. Sin embargo, cuando no está a la caza de algún incauto, le encanta ir al natural. En esas ocasiones, viste con uno de sus muchos vestidos veraniegos y se quita la peluca para revelar su cabello marrón chocolate rapado.

Pautas de Interpretación: Lo de vivir sólo con una maleta es una mierda, pero al menos puedes decir que estás teniendo la oportunidad de ver mundo. Admites que tu vida es muchísimo menos complicada de lo que lo era en tus tiempos como modelo, pero tienes preguntas candentes que nunca parecen obtener una respuesta. Para empezar, a tu ama parece no importarle el dinero, lo que te resulta muy extraño. Además, has hecho algunas cosas realmente desagradables y sabes que deberías sentirte muchísimo peor por ello de lo que te sientes en realidad. Quizás algún día encuentres la forma de conseguir las respuestas que necesitas, pero por ahora haces lo que te dicen. Por ahora.

Concepto: Reina de la belleza corrupta.

Clan / Familia: Ravnos.

Naturaleza: Superviviente.

Conducta: Ansioso de Emociones.

Atributos Físicos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 2, Apariencia 4.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Atletismo 2, Empatía 1, Intimidación 1, Liderazgo 2, Subterfugio 1.

Técnicas: Conducir 2, Etiqueta 1, Interpretación 2, Latrocinio 2, Música 2, Supervivencia 3.

Conocimientos: Burocracia 1, Ciencias 1, Informática 1, Política 1.

Disciplinas: Fortaleza 1, Potencia 1.

Trasfondo: Aliados 1, Domitor 2, Fama 1, Identidad Alternativa 1.

Virtudes: Conciencia 4, Autocontrol 4, Coraje 2.

Méritos / Defectos: Afortunado (Mérito de 3 puntos), Aura Pálida (Mérito de 2 puntos).

Humanidad: 8.

Fuerza de Voluntad: 2.

Agente libre

Estabas construyendo una estable agencia como detective privado cuando un tío raro te dio una paliza durante tu última vigilancia y te tiró dentro del maletero de su coche. Literalmente. Cuando el maletero se abrió unas pocas horas después, tus costillas y clavícula rotas te dolían tanto que perdiste la consciencia dos veces. El tío raro te sacó cuidadosamente del maletero y dijo que todo saldría bien si trabajabas exclusivamente para él. Entonces, te forzó para que abrieras la mandíbula y sangró en tu boca. Tú ansiabas más, desesperado por esa dulce bebida, a pesar de saber que era un acto maligno, de tu condenación.

Resulta que el tío raro tenía enemigos. Unos tíos incluso más raros lo estaban persiguiendo y él estaba intentando defenderse de todas las maneras posibles. Eso es por lo que te necesitaba. Hiciste lo que pudiste para ayudar a tu maestro a cambio de su Sangre, que fue mucha, hasta que lo estacaron ante tus propias narices. Entonces, contra toda lógica... no te mataron. En su lugar, te confirmaron lo que tú sospechabas desde hacía tiempo: que tu "amigo" era un vampiro. Después, tus misteriosos rescatadores te dejaron libre, advirtiéndote que te marcharas de la ciudad y no llamaras la atención.

Sin embargo, desde aquella fatídica noche no pudiste olvidar el sabor de la Sangre vampírica. Ignoraste el consejo de tus inverosímiles salvadores y acechaste las calles por la noche, buscando cualquier evidencia de vampiros (cualquier vampiro) hasta que encontraste una alimentándose de un vagabundo en un callejón. En vez de huir de allí o llamar a la policía, esperaste hasta que se hubo alimentado y le prometiste hacerle los recados a cambio de su Sangre y un poco de dinero. Le dijiste tus términos, que no querías ser leal a nadie en particular, y rezaste para que no te matara. Para tu sorpresa, no lo hizo. Ahora tienes una lista de clientes a los que sirves.



Por supuesto, eres consciente del tipo de camino que has elegido. Si sabes muy poco, no le sirves a nadie y tus clientes desaparecerán. Por otro lado, si sabes demasiado, esta nueva vida tan loca que estás disfrutando podría terminar mucho antes de lo que piensas.

Apariencia: Un hombre negro y delgado a mitad de la veintena que reside en Múnich. Lo hace lo mejor que puede para evitar parecer un detective y poder mezclarse con la gente, porque eso pone a la gente nerviosa. Suele llevar unos vaqueros y camisetas de manga corta; de todas formas nadie mira dos veces a los universitarios. Lleva un sofisticado *smartphone*, una libreta y una cámara adonde quiera que va. Tiene unos pocos trajes que guarda en el maletero de su coche. Después de todo, no sabe cuándo necesitará mezclarse entre la multitud o, en algunas ocasiones, llamar la atención e impresionar a sus clientes.

Pautas de Interpretación: Sabes que estás metido en algo profundo, oscuro y peligroso, algo que hará que te maten si no tienes cuidado. Así que, *siempre* tienes cuidado. Tienes las herramientas, conexiones y planes de emergencia adecuados sólo por si tu vida tomara un giro desastroso. Lo haces lo mejor que puedes para estar preparado para cualquier cosa, pero el grupo con el que te relacionas está muy fuera de tu liga y lo sabes. Tienes un apartamento, pero duermes en el coche la mayoría de las noches. Cuando no estás investigando un caso, pasas la mayoría del tiempo en internet, aunque la mitad del tiempo no puedes recordar por qué...

Concepto: Detective privado.

Clan / Familia: Ninguna.

Naturaleza: Confabulador.

Conducta: Soldado.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 4.

Atributos Sociales: Carisma 2, Manipulación 2, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Atletismo 2, Callejeo 1, Consciencia 1, Intimidación 1, Pelea 3.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Conducir 2, Pelea con Armas 2, Seguridad 2, Sigilo 2, Supervivencia 1.

Conocimientos: Burocracia 1, Informática 2, Investigación 4, Leyes 1, Medicina 1, Ocultismo 1.

Disciplinas: Fortaleza 1, Potencia 1.

Trasfondos: Aliados 1, Contactos 3, Estatus 1.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 4, Coraje 4.

Humanidad: 6.

Fuerza de Voluntad: 4.

Mensajero

Provienes de una familia de Aparecidos que ha servido al Clan Tzimisce desde los tiempos de Iván el Terrible, y esa protección es todo lo que hay entre ellos y el abismo. Sabes cómo acatar una orden y es por eso que tus primeras noches como agregado de la Gran Señora fueron mejor de lo que se esperaba. Vinculado tanto por contrato como por Sangre, llevas una vida de servicio a cambio de tener mayor seguridad de que a los miembros de tu familia se les cuidará adecuadamente.

Realizas muchos trabajos distintos para la Gran Señora; eres su mensajero personal y sus ojos y oídos en el mundo mortal. Pasas el tiempo escuchando atentamente las conversaciones de otras personas, haciendo tratos en nombre de tu ama, y rastreas las noticias y los mentideros en busca de evidencias de posibles amenazas. Además de hacer recados fuera del castillo, ayudas a la Gran Señora de vez en cuando en sus macabros experimentos, pero te sientes calladamente agradecido en esas ocasiones. Después de todo, tu familia de mercenarios tiene la reputación de ser belicista y traficante de armas, y tú solías ser uno de ellos. Al servicio de tu ama sigues vigilando tu espalda, pero no tanto como lo hacías en el pasado.

Aunque servir a un Demonio no es la vida que tú querías, sabes que tus obligaciones con tu familia son más importantes que tus deseos. Escuchas muchas cosas y, a pesar de los horribles secretos que has reunido, te has consagrado completamente a la Gran Señora. Quizás alguna noche te ganes el derecho de convertirte en alguien como ella, un Señor. Quizás entonces dejarás de estar asustado.

Apariencia: Tiene el pelo negro y es muy delgado y pálido. Lleva gafas y un traje que su ama le ha provisto, ya que no tiene permitido elegir su propia ropa. Es moderadamente atractivo, decididamente ruso y está totalmente comprometido en proteger a la Gran Señora y sus bienes en Bulgaria.



Pautas de Interpretación: Te dan mucha libertad cuando viajas fuera de los muros del castillo, pero dentro se espera de ti que hagas exacta y únicamente lo que te digan. Algunas tareas te fuerzan a permanecer despierto y vigilante durante muchísimas horas, mientras que otras no requieren que pienses en absoluto. Si la Gran Señora quiere compañía durante la noche, estás obligado a proveer lo que ella desee o encontrar a alguien que lo haga. Te esfuerzas en subvertir tu deseo de convertirte en un vampiro como tu ama, pero te agarras a esa esperanza desesperadamente. Aunque defenderías a la Gran Señora y a los demás miembros de tu familia con tu vida, no puedes ignorar el deseo de unirse a los poderosos Demonios que controlan a tu familia.

Concepto: Mano amiga.

Clan / Familia: Oprichniki.

Naturaleza: Soldado.

Conducta: Conformista.

Atributos Físicos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 1, Apariencia 2.

Atributos Mentales: Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Talentos: Alerta 1, Atletismo 3, Intimidación 2, Pelea 2, Subterfugio 1.

Técnicas: Artesanía 2, Conducir 2, Etiqueta 1, Pelea con Armas 1, Trato con Animales 2.

Conocimientos: Ciencias 1, Medicina 2, Ocultismo 1.

Disciplinas: Potencia 1, Viciitud 1.

Trasfondos: Aliados 1, Domitor 4.

Virtudes: Conciencia 2, Autocontrol 3, Coraje 3.

Méritos / Defectos: Embrujado (Defecto de 3 puntos), Memoria Eidética (Mérito de 2 puntos).

Humanidad: 7.

Fuerza de Voluntad: 4.

Directora de fondo fiduciario

Nacida en la riqueza y el privilegio, nunca tuviste que esforzarte o querer nada. Tu familia de Aparecidos, los Grimaldi, se ocupó de que tuvieras lo mejor de todo: colegios, coches, e incluso novios. Sin embargo, te consintieron y mimaron por una razón: servir como una respetada intermediaria para el Sabbat en sus necesarias relaciones con los mortales. Antes de que nacieras, se te asignó un Domitor, uno que sólo se preocupaba por cumplir con sus deberes para su Secta. Todavía no lo has conocido, en parte debido a que has hecho todo lo posible para demostrar tu lealtad. Sabes lo que la Sangre le haría a tu buen juicio, y preferirías convertirte en un vampiro antes que ser Vinculada a su servicio.

A pesar de una fantástica carrera en el mundo de las finanzas, una gran familia y más dinero del que jamás podrías necesitar, te estás empezando a cansar de tus obligaciones. Has llegado a darte cuenta de que tu familia te ha arrinconado y no puedes salir de Roma sin una causa justificada. Ahora que te has hecho con el control de tus propios aliados y recursos, te has dado cuenta de que ya no necesitas seguir escuchando a tu familia. De hecho, estás en la posición perfecta para dar un golpe de estado.

Por supuesto, una traición de esta magnitud no se tomaría a la ligera y necesitarás más aliados si quieres convencer a otros miembros de la familia de que te ayuden. Por desgracia, no puedes ignorar la irritante sensación de que te están manipulando, y por esa razón has contratado un puñado de espías para descubrir lo que el resto de la familia Grimaldi pretende realmente. Lo peor es que temes haber pretendido ser leal al Sabbat demasiado bien y que los vampiros están secretamente moviendo tus hilos.

Apariencia: Una atractiva mujer italiana de pelo negro al principio de la treintena que se enorgullece de vestir bien, aunque quizás un poco conservadora. Tiene un estilista personal y sólo viste ropa de diseño. Es curvilínea y atlética, pero no alardea de su apariencia.

Pautas de Interpretación: Tienes talento para las finanzas y ahora gestionas las inversiones de tu siempre creciente familia. Aunque tienes una oficina en los terrenos familiares, prefieres viajar con frecuencia por tus negocios, los de tu familia y los del Sabbat. Sabes decir la palabra correcta en el momento oportuno y te atienes a temas casuales cuando estás fuera de las propiedades de la familia. A pesar de las apariencias, estás buscando una salida... Aunque sea temporal. Tienes un plan para desbancar a los fundadores de



tu familia, pero aguardarás tu momento y te andarás con cuidado. Puede que aún no seas consciente de lo poderoso que es el Sabbat, pero tienes la impresión de que podrían arruinarte en cualquier momento si lo desearan. En lo más profundo de tu ser, maldices el día en que tu familia se comprometió a servirles.

Concepto: Niña mimada.

Clan / Familia: Grimaldi.

Naturaleza: Sádica.

Conducta: Autócrata.

Atributos Físicos: Fuerza 2, Destreza 2, Resistencia 3.

Atributos Sociales: Carisma 3, Manipulación 4, Apariencia 3.

Atributos Mentales: Percepción 2, Inteligencia 2, Astucia 2.

Talentos: Alerta 2, Expresión 1, Intimidación 2, Liderazgo 1.

Técnicas: Armas de Fuego 2, Etiqueta 2, Pelea con Armas 2, Supervivencia 1, Trato con Animales 1.

Conocimientos: Academicismo 1, Ciencias 2, Informática 1, Medicina 3, Ocultismo 3, Política 2, Tecnología 2.

Disciplinas: Fortaleza 1, Dominación 1.

Trasfondos: Aliados 2, Influencia 1, Recursos 2.

Virtudes: Convicción 3, Instinto 2, Coraje 3.

Méritos / Defectos: Crianza Aislada (Defecto de 1 punto), Vengativa (Defecto de 2 puntos).

Senda de Iluminación: Senda del Poder y la Voz Interior 4.

Fuerza de Voluntad: 3.

Apéndice II: Animales Ghoul y Creaciones Monstruosas

«Algunos animales son astutos y poseen una disposición maligna, como el zorro; otros, como el perro, son fieros, amigables, y serviles. Algunos son gentiles y fácilmente domesticables, como el elefante; algunos son susceptibles a la vergüenza, y vigilantes, como el ganso. Algunos son celosos y les encantan los ornamentos, como el pavo real.»

— Historia de los Animales en diez volúmenes por Aristóteles

El reino animal ofrece un amplio abanico de compañeros Ghoul para los vampiros que pasan mucho tiempo viajando entre ciudades o por zonas poco pobladas como las grandes extensiones de la naturaleza, junglas y desiertos. Los vampiros que moran en ciudades también pueden usar animales Ghoul como guardianes durante el día, ya que pueden realizar una enorme variedad de tareas simples como espiar, defender un refugio o llevar mensajes. A menudo, un vampiro seleccionará un animal en base a sus habilidades físicas o a su capacidad para llevar a cabo una necesidad específica. Ocasionalmente, el proceso de selección podría extenderse a donde suele localizarse el animal y la facilidad con la que puede acceder a su fuente de alimento. Un caimán Ghoul, por ejemplo, podría ser un guardia intimidante, pero definitivamente llamaría la atención en un parque urbano. Sin embargo, ese mismo Ghoul es una mejor elección si el vampiro tiene un refugio en Luisiana o en las laberínticas alcantarillas bajo la ciudad de Praga. Puedes encontrar ejemplos de animales Ghoul, como el caimán, a partir de la **pág. 172**.

Aunque los animales Ghoul y su uso varían enormemente dependiendo del Clan y la Secta, entre los miembros de la Camarilla se consideran un riesgo menor para la Mascarada que los Ghouls humanos. Los animales Ghoul comparten ciertas similitudes con sus contrapartidas humanas: pueden ser Vinculados, hacer un uso limitado de las Disciplinas y también defienden a sus amos hasta la muerte. Sin embargo, no pueden

hablar, lo que lleva a muchos vampiros de la Camarilla a creer que son una mejor elección. Si llegaran a capturar a un animal Ghoul, por ejemplo, no podría inconscientemente ni voluntariamente compartir sus secretos a menos que su cuerpo fuera diseccionado. Incluso así, la posibilidad de que un animal Ghoul sea identificado, capturado y examinado por un científico mortal se estima considerablemente baja.

Se suele asumir que ciertos Clanes, como los Gangrel y los Nosferatu, van acompañados por animales Ghoul debido a que poseen la Disciplina Animalismo. Aunque el conocimiento y uso de Animalismo no es un requisito indispensable, en este caso el estereotipo tiende a ser verdad. Es más fácil para un vampiro que posee Animalismo crear y mantener a un animal Ghoul que para un vampiro que no posee ninguna Disciplina complementaria. Por ello, los Clanes que comúnmente usan animales Ghoul incluyen a los Gangrel, Nosferatu, Ravnos y Tzimisce. De forma ocasional, algunos miembros de los Clanes Ventrue, Lasombra, Setita o Assamita pueden hacer un uso selectivo de animales Ghoul cuando les viene bien.

Normalmente, los vampiros que deseen amaestrar animales Ghoul deben tener al menos 3 puntos en la Habilidad Trato con Animales, además de los requisitos de Animalismo. Al tiempo que Trato con Animales concede al Domitor el conocimiento sobre los hábitos de un animal y sus preferencias, también puede ayudarle a calmar o enfurecer a su Ghoul. Sin

embargo, incluso más allá de este conocimiento, la habilidad para *entrenar* animales también aumenta con cada punto. Por ejemplo, con 5 puntos a un Domitor se le concede la habilidad de amaestrar bestias en la naturaleza sin el uso de Disciplinas o rituales taumatúrgicos. Aún más importante, Trato con Animales también puede asistir a un amo cuando sus animales Ghoul entran en estado de Frenesí. Así que, mientras que Trato con Animales no es un reemplazo de Animalismo, es altamente recomendable para un jugador que quiera mantener animales Ghoul.

Uso de Animalismo y Ghouls

La Disciplina Animalismo permite a los vampiros utilizar miembros del reino animal durante un corto periodo de tiempo, mientras que darle Sangre vampírica a un animal elegido produce un siervo leal. Asimismo, la combinación de Vínculo de Sangre y Animalismo le concede al Domitor el tipo de dominio sobre su Ghoul que no puede ser reemplazado con ninguna cantidad de entrenamiento animal.

Algunos Domitores pueden evitar el uso de Animalismo en este caso debido a que les preocupa que depender de la Disciplina los acerque a su naturaleza bestial. Además, hay algunos vampiros que detestan activamente el uso de Animalismo debido a que sienten que tiene un impacto negativo en la Humanidad del vampiro y en sus habilidades sociales. Ocasionalmente, este estigma puede extenderse también a poseer animales Ghoul a pesar del hecho de que la mayoría, si no todos los vampiros, entienden la diferencia entre Bestia y bestia.

En la mayoría de los casos, sin embargo, los vampiros que ya poseen la Disciplina Animalismo seguramente tengan mucho más que una simple familiaridad con ciertos tipos de animales. En combinación, estos factores permiten que los vampiros seleccionen y mantengan animales Ghoul.

Elegir Poderes

El amplio abanico de Poderes que encontramos dentro de la Disciplina Animalismo le da a cada vampiro más opciones para controlar, comandar y conectar con su animal Ghoul. Esto es algo muy importante debido a la naturaleza agresiva de las bestias como los perros grandes, lobos, grandes felinos y cocodrilos. Un vampiro puede darse cuenta de que mantener el control de una criatura durante grandes periodos de coacción puede ser todo un reto sin el uso de estos poderes.

Llamada puede usarse para atraer candidatos potenciales al lado del Domitor, pero también para esconder a un animal Ghoul en un rebaño, enjambre o manada de criaturas. Un pájaro que actúa de manera errática es muy fácil de iden-

tificar, pero es mucho más difícil encontrar esa misma ave en una bandada de cuervos. Por otro lado, Reprimir a la Bestia también puede usarse en momentos estresantes para calmar a un animal Ghoul y evitar un mayor escrutinio.

Los grandes animales Ghoul usados como guardianes, compañeros y monturas suelen necesitar más control. El uso de Susurros Salvajes, unido a los efectos del Vínculo de Sangre, garantizan que una orden sea llevada a cabo con la mejor habilidad que pueda el animal. Sin embargo, cuando un vampiro usa Comunión de Espíritus, puede hacer uso del cuerpo del animal para llevar a cabo tareas demasiado complejas (o demasiado sutiles) para que el animal las realizase por sí mismo. Dado que este Poder no puede detectarse mediante Auspex, le permite al Domitor la habilidad de moverse sin ser visto. El Domitor, en el cuerpo de su animal Ghoul, podría actuar durante las horas de luz sin miedo, ya que su cuerpo probablemente habrá sido almacenado con toda seguridad en su refugio durante ese tiempo.

Sin importar el uso que se le dé a Animalismo, la Disciplina ofrece muchos beneficios a los amos que utilicen animales Ghoul como parte de su estrategia para defenderse a sí mismos y a sus refugios.

Reserva de Sangre

Los animales Ghoul pueden almacenar un máximo de 10 puntos de Sangre en sus sistemas. Mientras que un Ghoul de tamaño humano (o mayor) puede almacenar 10 puntos de Sangre, animales más pequeños contienen una cantidad considerablemente menor. En general, la cantidad de sangre que un animal contiene en su cuerpo se basa en su tamaño.

Se puede asumir con seguridad que un perro grande puede almacenar 6 puntos de Sangre, una criatura del tamaño de un gato almacena 4 y si tiene el tamaño de una rata almacena 2. Estas estimaciones asumen que el vampiro ha pasado por la problemática de “sangrar” al Ghoul para reemplazar su sangre natural con Vitae. Sin embargo, drenar a una criatura de su sangre puede ser peligroso porque si un Domitor accidentalmente bebe demasiado rápido del animal antes de que tenga la oportunidad de reemplazar la sangre por la suya, el animal podría morir.

Si un vampiro simplemente dejara que el animal se alimentara de Sangre vampírica, la reserva de Sangre máxima se divide por la mitad para reflejar el hecho de que su sangre no ha sido drenada. Por ello, un caimán que pudiera almacenar 5 puntos de Sangre si su cuerpo ha sido drenado, sólo podría almacenar 2 puntos y medio de Sangre si no lo ha sido.

Las reglas para el Vínculo de Sangre, que han sido descritas en el Capítulo Dos en la **pág. 35**, se aplican a los animales Ghoul como si fueran humanos.

Sistemas para animales Ghoul

Por favor, ten en cuenta que las reglas para mantener animales Ghoul y usarlos en juego están actualizadas desde lo que se presentó en las pág. 388-391 del V20. Esta actualización asume que los animales Ghoul se usarán de manera regular o con mayor frecuencia en tu juego, y han sido ajustados en consecuencia.

Gestionar enjambres

Aunque muchos vampiros tienden a tener cuidado con el número de animales Ghoul que mantienen, algunos ven el poder de manipular un enjambre, grupo u horda. Por ejemplo, los miembros del Clan Nosferatu son conocidos por usar criaturas pequeñas, como murciélagos, ratas o serpientes, en grupo para defenderse a sí mismos de ataques o protegerse de visitantes curiosos. Estos animales pueden ser incentivados a actuar mediante el uso de Animalismo, pero también pueden ser Vinculados o alimentados con Sangre vampírica.

Para criaturas menores, su tamaño les impide ser consumidas o tener mucha sangre en sus cuerpos. Por lo tanto, una rata tiene 1/4 puntos de Sangre. Esto significa que cuatro ratas pueden ser mantenidas como Ghouls con un solo punto de Sangre. Ocho, en cambio, serían mantenidas con dos, doce con tres, y así sucesivamente. Para animales más pequeños que una rata o un murciélago, la cantidad de sangre que esa criatura contiene queda discreción del Narrador.

Narrar y manejar ocho ratas individuales durante un ataque, no obstante, no sólo es incómodo, sino que rompe la tensión de la escena. Por ello, cuando manejen un enjambre,

los Narradores deberían tratarlo como si fuera un personaje. Cuando el enjambre ataca, tira los dados una vez para ver si su acción tiene éxito (dificultad 6). Si lo consigue, consulta la tabla para guiarte al realizar el daño. Si el animal padece la rabia o es venenoso, añade un nivel adicional de daño.

Por favor, ten en cuenta de que los insectos, los gatos callejeros y los perros pequeños han sido incluidos en esta tabla en vez de en el bestiario de Ghouls que empieza en la siguiente página. Estos animales rara vez se mantienen como Ghouls durante largos periodos de tiempo, y son más efectivos cuando se usan como grupo.

Sin embargo, si el personaje esquiva, será el Narrador quien debería narrar lo que ocurre basándose en lo que resulte apropiado para el tipo de animales involucrado. Una camada de ratas, por ejemplo, no reducirá necesariamente la visibilidad de un antagonista, pero probablemente ralentizará a ese personaje. Por ello, los Narradores deberían incrementar la dificultad de la próxima tirada. Para determinar el resultado y la naturaleza del ataque, recuerda que el entorno es un factor importante de la escena. No tengas miedo de utilizar todos los elementos que rodean al personaje jugador, debido a que incluso las cosas más inocuas, como una tapa de alcantarilla o una rama caída de un árbol, pueden usarse de manera creativa. Una colonia de murciélagos puede bloquear la salida de una alcantarilla o cueva a un personaje jugador, pero esa misma colonia no volaría a su alrededor como un enjambre apiñado si no están en campo abierto.

Para dispersar de manera efectiva a un grupo o enjambre, el personaje debe luchar contra el nivel de Salud anotado en la tabla. Si el personaje ataca al enjambre y consigue 2 niveles de daño más que su nivel de Salud, entonces estos animales o insectos mueren. Tanto el Narrador como los personajes jugadores pueden atacar al enjambre con una puntuación de un nivel de Salud por impacto, sin importar la cantidad de éxitos que hayan obtenido en la tirada. Armas de cuerpo a cuerpo pequeñas, como una navaja de bolsillo, podrían dañar a un animal o insecto individualmente, mientras que las armas de cuerpo a cuerpo grandes podrían eliminar un

Enjambres

Animal	Daño	Niveles de Salud	Iniciativa
Pequeños insectos (pulgas, hormigas)	1 contundente	5	2
Grandes insectos (escarabajos, gusanos)	2 contundente	7	3
Insectos voladores (avispa, mosquitos)	2 letal	6	4
Pájaros o murciélagos (pequeños)	4 contundente	9	5
Ratas (pequeños)	3 contundente	7	3
Gatos salvajes (con garras)	5 letal	8	6
Perros salvajes	6 letal	12	5

nivel de Salud al enjambre al completo. Por otro lado, combinar el uso de Disciplinas como Celeridad con una arma de cuerpo a cuerpo pequeña podría incrementar el daño al de un arma grande además de realizar ataques de área grandes.

Los enjambres y las manadas pueden atacar a más de un personaje si se encuentra en la escena, y todos los personajes afectados pueden luchar o intentar escapar de la horda. A diferencia de un animal individual, sin embargo, los enjambres no pueden absorber daño. Además, ciertos tipos de animales, como los pájaros y los gatos y perros salvajes, no pueden ser perseguidos y capturados sin el uso de Disciplinas o Trato con Animales.

Bestiario Ghoul

Aves

La mayoría de las aves de presa poseen una visión increíble, y su enorme velocidad las convierte en excelentes cazadoras. Sus largas garras y su picos, que están diseñados para rasgar la carne, también las convierte en intimidantes guardianes. Puesto que los mayores depredadores se sienten más cómodos fuera de las grandes ciudades, suelen ser mantenidas por Gangrel, Lasombra y otros Clanes que vagan fuera de las áreas municipales. A pesar de esta limitación, la mayoría de las aves de presa puede vivir en zonas metropolitanas con grandes parques y reservas naturales donde puedan cazar pequeños mamíferos. También se las puede entrenar y, con suficiente espacio para volar, pueden ser aliados poderosos y formidables.

Aunque cada tipo de ave tiene sus beneficios, algunas especies son más difíciles de mantener como Ghouls que otras. Los buitres, por ejemplo, son difíciles de mantener debido a sus hábitos alimenticios. Seis buitres salvajes pueden desollar a un ciervo adulto entre una hora y dos, si un buitre Ghoul entra en Frenesí lo más probable es que no recobre el control. Los búhos, por otro lado, pueden ser mantenidos como Ghoul con mayor facilidad porque tienden a vivir en grandes ciudades y la mayoría de las veces pasan desapercibidos debido a sus hábitos nocturnos.

Sin embargo, las aves de presa más pequeñas son más fáciles de manejar, especialmente en áreas bien pobladas. Los cuervos son prácticamente ubicuos en ambientes urbanos, y son mensajeros simbólicos muy inteligentes. Los gavilanes y los halcones también se ven con frecuencia en las ciudades, así que su presencia no sería inusual si los avistase un mortal.

Ser propietario de aves Ghoul varía entre Clanes, ya que sus usos son variados y pueden encontrarse, entrenarse y mantenerse en muchos ambientes. Los miembros del Clan Ventrue, por ejemplo, podrían entrenar y mantener halcones Ghoul como mascotas, como referencia a su posesión y entrenamiento por parte de la realeza en siglos pasados. Los miembros del Clan Tremere, así como de las Líneas

de Sangre Kyasid y Verdaderos Brujah, pueden mantener lechuzas y búhos como mensajeros debido a su asociación con la sabiduría y el conocimiento secreto.

Cualquiera que sea la razón, las aves Ghoul suelen ser seleccionadas en base a su proximidad a su entorno natural y a los recursos necesarios para asegurarse que puedan encontrar alimento.

Ave, sustancial (halcón, cuervo, búho, etc.)

Atributos: Fuerza 2, Destreza 3, Resistencia 2, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Consciencia 3, Intimidación 2, Pelea 2.

Disciplinas: Celeridad 1.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 0 (2 dados de absorción en total).

Ataque: Garrazo, 2 dados (contundente); mordisco, 1 dado (sólo en momentos de desesperación).

Reserva de Sangre: 3.

Ave, grande (águila, cóndor, buitre, etc.)

Atributos: Fuerza 4, Destreza 2, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Intimidación 2, Pelea 2.

Disciplinas: Celeridad 1.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 0 (3 dados de absorción en total).

Ataque: Aletazo, 4 dados (contundente); garrazo, 4 dados (contundente); mordisco, 2 dados (letal).

Reserva de Sangre: 4.

Caimán o Cocodrilo

Estos depredadores viven en regiones tropicales y pantanos cerca de cuerpos de agua. Por tanto, los caimanes y cocodrilos tienden a ser los guardianes ideales para refugios situados cerca de sus hábitats naturales o en áreas subterráneas húmedas. Se cree que muchos miembros del Clan Nosferatu mantienen este tipo de Ghoul en sus guaridas de las alcantarillas justo con este propósito. Además, mientras que los caimanes y los cocodrilos tienden a ser difíciles de controlar incluso cuando son Vinculados, están bien preparados para deshacerse de los cadáveres. Debido a su lento metabolismo, un amo debería alimentar a su Ghoul sólo con un cuerpo cada vez.

Incluso cuando el Vínculo de Sangre funciona, el cerebro reptil de un cocodrilo puede tener problemas para distinguir claramente entre su amo y su presa ya que no pueden

ser domesticados. Animalismo puede ayudar a asegurar la cooperación del Ghoul, pero incluso así no garantiza de manera segura que el animal no aprese con sus mandíbulas a su maestro.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 3, Resistencia 6, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3, Sigilo 3.

Disciplinas: Fortaleza 1 o Potencia 1.

Fuerza de Voluntad: 5.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -2, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 1 (7 dados de absorción en total).

Ataque: Coletazo, 6 dados; mordisco, 7 dados.

Reserva de Sangre: 5.

Grandes felinos

Los grandes felinos salvajes como los tigres, las panteras y los pumas son extremadamente peligrosos bajo cualquier circunstancia, más aún si son Ghouls. Poderosos e impredecibles, pueden herir o incluso matar a aquéllos con quienes son amistosos (incluso a sus entrenadores) de forma totalmente accidental. Adaptados para cazar y matar, los felinos son excelentes guardianes y cazadores, aunque no a todas las especies les va bien fuera de su hábitat nativo.

Algunos vampiros utilizan leones y tigres porque se les encuentra cerca de sus refugio. Miembros de los Clanes Ravnos, Gangrel y Nosferatu de la India, por ejemplo, se han convertido en maestros de los tigres Ghouls y los usan para protección, mientras que otros vampiros por toda África mantienen leones debido a su presencia simbólica y poderosa como dirigentes del reino animal.

Leopardos, jaguares, panteras y pumas también son cazadores y rastreadores expertos, y usan el sigilo para emboscar a presas que de otra forma podrían escapar de ellos. Normalmente se les prefiere como mascotas debido a su gracia y a su impresionante apariencia pero, al igual que leones y tigres, siguen siendo extremadamente peligrosos.

A pesar de su gran utilidad como cazadores y como guardianes, su exigencias alimentarias y gran tamaño hacen que no siempre sean Ghouls demasiados prácticos.

León o tigre

Atributos: Fuerza 5, Destreza 4, Resistencia 4, Percepción 4, Inteligencia 3, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Consciencia 2, Empatía 3, Intimidación 5, Pelea 3, Sigilo 3.

Disciplinas: Potencia 1.

Fuerza de Voluntad: 4.

Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 1 (5 dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, 7 dados; garrazo, 6 dados (todo letal).

Reserva de Sangre: 5.

Leopardo, jaguar, pantera, puma

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Consciencia 3, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 3, Sigilo 4.

Disciplinas: Celeridad 1.

Fuerza de Voluntad: 4.

Niveles de Salud: OK, OK, -1, -1, -2, -2, -5, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 0 (3 dados de absorción en total).

Ataque: Garrazo, 5 dados (todo letal); mordisco, 5 dados.

Reserva de Sangre: 4.

Lobos

Aunque en el pasado los lobos fueron una opción clásica y óptima para ser animales Ghoul, su popularidad entre los vampiros ha decrecido debido a su menguante número. Al encontrarse por todo el mundo, los lobos presentan distintos colores y son bien conocidos por procrear con perros. Sin embargo, rara vez se les selecciona para ser mantenidos como Ghouls en las noches actuales, especialmente en áreas urbanas, debido a su estado protegido y a su mentalidad de manada.

Algunos vampiros podrían adoptar un lobo como animal Ghoul en su entorno natural simplemente debido a que depreda a otros animales. Por ejemplo, los vampiros que prefieren ir a la ofensiva podrían enviar a sus lobos Ghoul a atacar otros animales Ghoul para ayudar a igualar sus probabilidades en una batalla, o podría simplemente inspirarlos a aullar e intimidar a sus atacantes. Su naturaleza simbólica y su revelador aullido, sin embargo, inspira a algunos miembros del Sabbat a buscarlos activamente. Después de todo, no existe otro Ghoul, salvo el murciélago o la rata, que grite “vampiro” más que el lobo.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 1, Consciencia 2, Empatía 2, Intimidación 3, Pelea 3, Sigilo 3, Supervivencia (Rastrear) 4.

Disciplinas: Celeridad 1.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, -1, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 0 (3 dados de absorción en total).

Ataque: Garrazo, 3 dados (contundente); mordisco, 4 dados (letal).

Reserva de Sangre: 2.

Murciélagos

Los murciélagos, la mascota favorita de muchos vampiros del Viejo Mundo, son muy útiles a la hora de reunir información. También se les puede ordenar que roben (o planten) pequeños objetos debido a que no llaman la atención y pueden caber por espacios pequeños a la hora de entrar o salir de un edificio. La familia de los murciélagos es enormemente variada, el mayor de ellos generalmente subsiste con una dieta de fruta en regiones tropicales. Las especies más pequeñas devoran insectos de forma voraz y el infame murciélago vampiro realiza una incisión en grandes animales, normalmente toros y vacas, con sus afilados dientes, alimentándose del resultante chorro de sangre. Sorprendentemente, los murciélagos vampiro suelen atacar desde el suelo, y sólo vuelan para encontrar víctimas y viajar desde y hacia sus lugares de descanso diurno.

Los murciélagos son animales altamente sociales que practican el aseado y acicalado mutuo en colonias que pueden llegar a tener un millón de individuos. Las estadísticas representadas abajo muestran las variedades comunes de los insectívoros. La gran mayoría de los Clanes tienen numerosos ejemplos de murciélagos Ghoul mantenidos como sirvientes o mascotas. Como las ratas, en muy raras ocasiones son detectados por el observador casual, y su habilidad para volar les permite viajar grandes distancias para entregar mensajes o seguir a un objetivo.

La otra, y quizás más significativa, razón por la que los murciélagos son ampliamente usados es debido a que no se requiere una gran cantidad de Sangre vampírica para mantenerlos. Debido a ello, si el amo no tiene Animalismo, podría crear más de un murciélago para realizar una tarea específica o trabajo con el objetivo de mejorar las posibilidades de éxito.

Atributos: Fuerza 1, Destreza 3, Resistencia 2, Percepción 3, Inteligencia 1, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Sigilo 2.

Disciplinas: Celeridad 1.

Fuerza de Voluntad: 2.

Niveles de Salud: OK, -1, -3, Incapacitado.

Nivel de armadura: 0 (3 dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, 1 dado.

Reserva de Sangre: 1/4 (1 punto de Sangre equivale a cuatro murciélagos).

Oso

Aunque un oso puede ser una elección poco común para cualquiera que viva cerca de una ciudad, es una elección más que adecuada para el Clan Gangrel y sus variadas Líneas de Sangre. Poderosos, y a la vez impredecibles, se cree que los osos tienen una buena capacidad auditiva y pueden ver tan bien como un humano. Sin embargo, además de su

gran tamaño su fino sentido del olfato, que es siete veces mejor que el de un perro de caza, les concede la habilidad de sentir a los depredadores antes de que tengan la posibilidad de atacar. Los osos también pueden ser entrenados para realizar trucos si se emplea bastante tiempo y atención, suponiendo que hayan sido alimentados antes de comenzar su instrucción. La cantidad de comida requerida para sustentar a este animal, junto con su necesidad de hibernar, es la razón por la que muchos vampiros utilizan osos Ghoul con mucha moderación.

Aquéllos que confían en osos Ghoul como guardianes reciben los beneficios de tener una criatura tan impactante para defender su refugio. Estos vampiros tienden a seleccionar sus Ghouls debido a su raza, ya que los agresivos osos pardos y polares tienden a ver a sus Domitores como si fueran comida (o enemigos territoriales) a menos que se les haya criado a mano desde que nacieron.

Atributos: Fuerza 7, Destreza 2, Resistencia 4, Percepción 5, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 5, Atletismo 4, Consciencia 4, Intimidación 3, Pelea 4.

Disciplinas: Fortaleza 1 o Potencia 1.

Fuerza de Voluntad: 4.

Niveles de Salud: OK, OK, OK, -1, -1, -1, -3, -3, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 1 (1 dado de absorción en total).

Ataque: Garrazo, 7 dados; mordisco, 5 dados (todos letales).

Reserva de Sangre: 8.

Ratas

Si se las usa para el propósito correcto, las ratas pueden ser unos animales Ghoul excelentes. Capaces de colarse por espacios pequeños, las ratas también son excelentes nadadoras y pueden aguantar la respiración durante ocho minutos. También pueden llevar a cabo tareas simples de recolección de información gracias a su alta inteligencia. Por ejemplo, las ratas pueden servir como excelentes espías y ladronas, son capaces de plantar evidencias incriminatorias o incluso colocar dosis de veneno letales sin ser detectadas. Además, siempre las tienes a mano en la civilización moderna, porque haya donde haya ciudades y pueblos, tienes seguro que encontrar ratas.

Los miembros del Clan Nosferatu, junto a Ravnos, Baali, Heraldos de las Calaveras y Samedi han usado ratas Ghoul ampliamente durante milenios. A menudo, los vampiros entrenarán ratas y las mantendrán en jaulas o manipularán una colonia de ellas.

Atributos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 2, Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Sigilo 3.

Disciplinas: Celeridad 1.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, -1, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 0 (un dado de absorción en total).

Ataque: Mordisco, 1 dado.

Reserva de Sangre: 1/4 (1 punto de Sangre equivale a cuatro ratas).

Sabuesos

Los perros han sido domesticados por la humanidad desde hace más de diez mil años y son, de lejos, uno de los tipos de animales Ghoul más comunes. Muchos vampiros prefieren los perros porque son fáciles de entrenar y no llaman la atención entre otros miembros del reino animal. También son una elección muy atractiva para los vampiros porque les permiten pasar desapercibidos entre otros mortales en zonas muy pobladas. Después de todo, nadie se plantea nada cuando ve a alguien paseando un perro de madrugada, pero sí que se lo puede pensar dos veces cuando se cruza con alguien solitario vagando por las calles.

El agudo sentido del olfato canino y su excelente oído convierte a un perro en un excelente centinela, y tiene el suficiente apetito para disponer de carne no deseada y huesos en unos pocos días. Aunque los Gangrel suelen preferir las razas más salvajes, la lealtad de los perros domesticados convierte a los perros grandes en una elección perfecta para animales Ghoul. Vampiros de todo el mundo tienden a mantener un perro Ghoul alrededor de sus refugios como un seguro contra intrusiones diurnas, y algunos, como los miembros del Clan Ventrue, prefieren mantener razas ganadoras de premios y perros de pura raza como signo de su estatus social y riqueza.

Otros vampiros modifican a sus perros Ghoul mediante el uso de Disciplinas como Vicisitud. La familia de Aparecidos Bratovich, por ejemplo, es muy conocida por criar meticulosamente perros y transformar a los adultos en criaturas monstruosas llamadas Sabuesos Infernales. Aunque es muy inusual que cualquier amo posea un sabueso Bratovich sin altos niveles de Animalismo y Vicisitud, estos Ghouls son animales guardianes muy apreciados por quienes pueden adquirirlos. Los Bratovich detestan separarse de estos Ghouls, así que el precio para hacerse con uno de ellos es extremadamente alto.

Perro grande

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Consciencia 3, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 3, Sigilo 2, Supervivencia (Rastrear) 4.

Disciplinas: Potencia 1.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 0 (3 dados de absorción en total).

Ataque: Garrazo, 3 dados (contundente); mordisco, 5 dados (letal).

Reserva de Sangre: 3.

Sabueso Infernal Bratovich

Las reglas siguientes reflejan las estadísticas para un Sabueso Infernal Bratovich promedio. Algunos de ellos tienen modificaciones de Vicisitud específicas que podrían alterar estas estadísticas. Por ejemplo, una armadura ósea podría conceder al Sabueso Infernal una puntuación de armadura de 2, mientras que dientes y garras adicionales le concedería más capacidad de daño. En general, el impacto de las modificaciones adicionales debería quedar a discreción del Narrador.

Atributos: Fuerza 3, Destreza 3, Resistencia 3, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Consciencia 3, Empatía 2, Intimidación 2, Pelea 4, Supervivencia (Rastrear) 4.

Disciplinas: Potencia 1, Celeridad 1.

Fuerza de Voluntad: 3.

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 0 (3 dados de absorción en total).

Ataque: Garrazo, 3 dados (contundente); mordisco, 5 dados (letal).

Reserva de Sangre: 3.

Serpientes

Las serpientes, como las aves, los gatos y los perros, presentan una gran variedad de tamaños y especies, desde la inofensiva serpiente de jardín a la potencialmente mortal boa constrictor. Las constrictoras tienden a ser mayores que la mayoría de las variedades, tanto en grosor como en longitud, aunque algunas serpientes venenosas pueden alcanzar longitudes que exceden los 3 metros (10 pies). Pese a que muchas serpientes son mantenidas como mascotas, raramente se las mantiene como animales Ghoul durante largos períodos de tiempo debido a su velocidad y lo impredecibles que son.

Aunque nadie lo sabe con certeza, suele creerse que los Setitas son el único Clan que acostumbra a buscar, mantener y entrenar las variedades más grandes de serpientes. Aunque así, se cree que miembros de los Clanes Malkavian y Nosferatu mantienen variedades más pequeñas como mascotas. Generalmente, los vampiros elegirán especies que están disponibles o sean indígenas de la zona. Por ejemplo, si un Setita se cruza con una cobra egipcia venenosa, seguramente considere al animal como un regalo del propio Set.

Las estadísticas de las serpientes varían en base a su tamaño y especie. La mayoría de las serpientes no crecen, ni siquiera en cautividad, más allá de una cierta longitud. Sus puntos de Sangre se calculan a razón de 1/4 de punto de Sangre por 30 centímetros (1 pie) de longitud. Por ello, una boa constrictor de 3,7 metros (12 pies) contendría 3 puntos de Sangre. Una serpiente de jardín común, que mide menos de

30 centímetros, tendría 1/4 de punto de Sangre, mientras que una serpiente real de 1,2 metros (4 pies) tendría uno.

Serpiente constrictora

Atributos: Fuerza 3, Destreza 2, Resistencia 2, Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 2, Atletismo 3, Sigilo 3.

Disciplinas: Fortaleza 1.

Fuerza de Voluntad: 4.

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 1 (3 dados de absorción en total).

Ataque: Constricción, 4 dados por turno (Incapacitado).

Reserva de Sangre: 3 (1/4 por 30 centímetros o 1 pie de longitud).

Serpiente venenosa

Atributos: Fuerza 1, Destreza 2, Resistencia 2, Percepción 2, Inteligencia 3, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 3, Sigilo 3.

Disciplinas: Celeridad 1.

Fuerza de Voluntad: 4.

Niveles de Salud: OK, -1, -2, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 1 (3 dados de absorción en total).

Ataque: Mordisco, 2 daños (veneno).

Reserva de Sangre: 3 (1/4 por 30 centímetros o 1 pie de longitud).

Simio o gorila

Inteligentes y fuertes, los simios podrían ser sirvientes Ghoul muy útiles si no fuera por los efectos que la Sangre vampírica tiene en estas criaturas. Aunque son capaces de realizar muchas tareas y pueden responder a órdenes sencillas, estos animales son terroríficos en el momento en el que sucumben al Frenesí, ya que son poderosos incluso sin Sangre. Simios y gorilas también están sujetos a cambios de humor mientras se encuentran en cautividad si se los mantiene aislados, lo que los convierte en un reto si un amo mantiene un único Ghoul. La mayoría de los vampiros que usan estos primates como Ghouls poseen Disciplinas y Habilidades que los pueden mantener controlados, o de lo contrario, si sólo los necesitan durante un corto período de tiempo.

La mayoría de los simios están preparados para escalar, y un Ghoul entrenado podría convertirse en un excelente espía o ladrón. A pesar de su reputación en su entorno natural, los simios son especialmente silenciosos cuando se aproxima un predador, lo que los convierte también en vigilantes ideales en entornos salvajes. También pueden usarse como guardianes, si se les cuida apropiadamente.

Atributos: Fuerza 6, Destreza 4, Resistencia 4, Percepción 4, Inteligencia 4, Astucia 3.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 4, Pelea 4, Sigilo 5.

Disciplinas: Celeridad 1 o Potencia 1.

Fuerza de Voluntad: 7.

Niveles de Salud: Ok, OK, -1, -1 -1 -1, -3, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 1 (5 dados para absorber en total).

Ataque: Desgarrar, 6 dados (todo letal); mordisco, 4 dados.

Reserva de Sangre: 7.

Creaciones monstruosas

Entre los Demonios, algunos moldeadores de la carne han usado Viciitud para retorcer humanos hasta convertirlos en terroríficas nuevas formas como testamento de su habilidad. Ocasionalmente, sus esfuerzos dan como resultado la creación de una abominación que requiere Sangre vampírica para su mantenimiento. Tanto los Szlachta como los Vozhd son dos de estos tipos de Ghouls diseñados por los Tzimisce. Estos Ghouls han sucumbido a meses, incluso años, de tortura conforme se moldeaba su piel y se daba nueva forma a sus huesos. Por ello, a diferencia de cualquier otro Ghoul, ninguno de estos dos tipos ha conservado su salud mental ni su Humanidad. Son, a todos los efectos, monstruos que actúan movidos por su instinto. Por ello, tanto los Szlachta como los Vozhd deberían usarse en muy contadas ocasiones y sólo deberían aparecer como personajes del Narrador.

Ambos tipos de Ghoul fueron presentados por primera vez en la pág. 503 del V20, y Viciitud puede encontrarse a partir de la pág. 241 del mismo libro. Las reglas presentadas en este libro fueron diseñadas mediante la asunción de que un Narrador podría usar cualquiera de ambos tipos de Ghoul en un asalto o batalla.

Szlachta

Con su carne moldeada más allá de que se pueda reconocer su forma o propósito originales, los Szlachta son Ghouls que han sido transformados en soldados listos para la batalla, con caparazones blindados, espinas mortíferas y horripilantes espadas óseas que erupcionan desde sus antebrazos. Nombrados con la palabra polaca para “nobleza”, originalmente fueron creados para ser blandidos como armas o escudos de carne moldeada en el combate para proteger a sus Señores. Aunque se usaron de forma común en siglos pasados en cruentos campos de batalla, los Demonios rara vez luchan en combate abierto en la actualidad. Por ello, mucho Szlachta se usan ahora como guardias y centinelas para los refugios y baluartes de los Demonios, ocultos del ojo público pero omnipresentes y listos para ser usados en el acto. Muchos Demonios los utilizan como un testamento de su uso de la Vicesitud y para mantener a raya a sus rivales.

Los Szlachta son creados mediante un meticuloso proceso que implica matar de hambre y torturar a un Ghoul para asegurarse de que la víctima sea más obediente. La mayoría, si no todos, de los Szlachta no emergen de este proceso indemnes. Son ligeramente lúcidos, tienen escasísima o nula voluntad, y no se espera que tengan una larga esperanza de vida.

Sus apariencia inhumana y horrorosa está pensada para servir a un propósito dual, incluso más allá de su capacidad de atacar y defender a sus amos. Primero, cada Szlachta es un claro signo de la maestría en Vicesitud del Clan Tzimisce, y la visión de único Ghoul de guerra es suficiente para hacer que la gran mayoría de los vampiros se detenga. Segundo, se sospecha que cada Demonio “marca” a cada una de sus creaciones con un estilo específico, es una manera de marcar que son los dueños y señores

de ese Ghoul. Por lo tanto, aunque la mayoría de Szlachta posee los mismos tipos de atributos, cada Ghoul individual es único. La mayoría de los Demonios considera que su firma es una marca de su orgullo y talento.

Además de ser usados como centinelas y guardias, un maestro de Vicesitud Tzimisce podría acumular una unidad de soldados Szlachta en la víspera de un conflicto mayor y planeado. Si hubiera una batalla por territorio en Los Ángeles, París o Viena, por ejemplo, un Demonio podría preparar un ejército de Szlachta durante meses, o años, anticipándose al futuro asalto. Las demandas para mantener este tipo de hordas no son intrascendentes, por ello algunos Demonios optan por compartir Sangre para asegurar la supervivencia de sus Ghouls de guerra. Otros vampiros podrían donar Ghouls o Vitae para brindar apoyo a las provisiones de Szlachta premoldeados, y esperarán a recobrar sus pagos después de que las espuelas, espinas y placas de hueso blindado hayan sido añadidas. La mayoría de los vampiros entiende que moldear la carne y los huesos lleva tiempo, así que crear y mantener una gran fuerza de Szlachta es un desafío incluso en los mejores momentos.



Como otros Ghouls, los Szlachta pueden ser castigados por sus Domitores. A menudo, los Ghouls de guerra están en riesgo de sucumbir al Frenesí, y su erosionada Humanidad puede dar como resultado muchos otros problemas. Molestar a un Demonio, sin embargo, es invitar al peor tipo de castigo. Algunos maestros Tzimisce continúan moldeando a sus Ghouls de guerra como una advertencia para mostrar lo que ocurre cuando cualquier Ghoul disgusta a su Domitor. Un transgresor puede ser moldeado en un antiguo y venoso sillón orejero, mientras que otro Ghoul de guerra puede ser transformado en un perchero esquelético. Cualquier Ghoul Szlachta que haya sido moldeado en mueble, ropa u otros objetos inanimados pierde todas sus estadísticas con la excepción de Resistencia, Percepción e Inteligencia.

Atributos: Fuerza 4, Destreza 3, Resistencia 4, Carisma 1, Manipulación 3, Apariencia 0, Percepción 3, Inteligencia 2, Astucia 2.

Habilidades: Alerta 3, Atletismo 2, Pelea 3.

Disciplinas: Potencia 1 o Fortaleza 1.

Fuerza de Voluntad: 4.

Niveles de Salud: OK, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado.

Nivel de armadura: 4 (8 dados de absorción en total, no sufre penalización por armadura).

Ataque: Arma moldeada en hueso, 2 dados (letal o contundente); mordisco, 4 dados (letal).

Reserva de Sangre: 10.



Vozhd

Un solo Vozhd es una amalgama de Ghouls de pesadilla que fueron injertados entre sí mediante el uso de Viciitud y de hechicería Koldúnica. Como los Szlachta, la existencia de los Vozhd es una ruptura de la Mascarada y se usaron de forma común en la Edad Oscura. Sin embargo, debido a su enorme tamaño y a su terrorífica construcción, la mayoría de Demonios hace mucho tiempo que abandonó su uso y elaboración. Aun así, algunos Demonios teorizan que deberían adaptar sus técnicas a la guerra moderna. En vez de moldear a una criatura mítica con muchísimos brazos, como por ejemplo los Hecatónquiros o un terror arquitectónico como una catedral, los Tzimisce actuales sienten que sería mejor reproducir a un Vozhd lo más parecido a la forma humana como le sea posible. Por ello, se rumorea que si aparece un Vozhd y cuando lo haga, lo más seguro es que sea un único monstruo humanoide gigantesco.

En forma y propósito, el Vozhd es la máquina de matar definitiva, un mastodonte de destrucción diseñado para consumir todo aquello que se encuentre a su paso (humanos, animales, Ghouls y vampiros por igual). Aunque no han sido vistos desde hace cientos de años, la creación de un Vozhd es causa de rumor y especulación. Estos monstruosos leviatanes están compuestos de múltiples Ghouls que han sido fusionados juntos en una única creación moldeada. Entonces, se cree que a cada Ghoul se le alimenta con una poción que contiene la Sangre de todos los Ghouls destinados a convertirse en partes del nuevo Vozhd. Después, el conjurador salmodia continuamente mientras esculpe a los Ghouls entre sí, fusionando y dando forma a los individuos hasta convertirlos en una única y gigantesca entidad. Si el practicante de Viciitud tiene la habilidad suficiente, el Vozhd puede tener cualquier cantidad

de brazos, piernas o bocas entre uno y el número total con el que empezó. Los Ghouls condenados a ser parte del Vozhd, sin embargo, enloquecen de puro terror.

Su inmenso tamaño genera un gran coste, ya que el Vozhd requiere de Sangre vampírica igual que cualquier otro Ghoul, a una ratio de 5 a 10 puntos de Sangre al mes dependiendo de la altura y anchura física del Vozhd. Por ello, la mayoría de los Demonios actuales ven mucho más conveniente simplemente crear un Vozhd sólo cuando la necesidad aparece, ya que la gran mayoría siente que son



un desperdicio de Sangre si no se les puede dar un buen uso. En verdad, existen muy pocas aplicaciones prácticas para un Vozhd en la actualidad, incluso en el fragor de la batalla. Además, el conocimiento y la experiencia para crear uno es difícil de obtener y es muy poco probable que se comparta con otros Clanes o hechiceros.

En las noches actuales, es muy difícil asegurar cuántos Vozhd existen; se cree que sus avistamientos no son más que los susurros asustados de jóvenes vampiros que han oído rumores de su existencia. Incluso en edades pasadas, cuando los Señores gobernaban sus tierras nativas, la decisión de desatar un Vozhd no se tomaba a la ligera debido a la destrucción que causaban. Aunque los Demonios y sus aliados pueden mirar con desdén y burlarse de la Camarilla, incluso ellos mismos temen el caos que podría causar un Vozhd si fuera desatado.

Atributos: Fuerza 8, Destreza 2, Resistencia 6.

Habilidades: Alerta 4, Pelea 2, Intimidación 5.

Disciplinas: Potencia 6, Fortaleza 4.

Fuerza de Voluntad: 5.

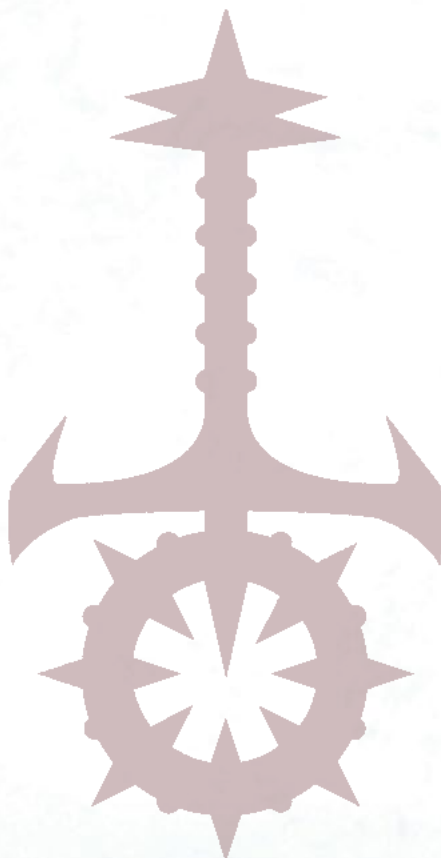
Niveles de Salud: OK, OK, OK, OK, -1, -1, -1, -1, -3, -3, -3, Incapacitado.

Nivel de armadura: 5 (19 dados de absorción en total).

Ataque: Constreñir, 6 dados + Potencia (letal); golpe, 8 dados + Potencia (contundente); mordisco, 8 dados (letal). Debido a sus muchos brazos, al Vozhd se le conceden ataques múltiples y gana 5 dados adicionales para repartir entre esos ataques. Ningún ataque puede tener una reserva de dados mayor que la Destreza + Pelea del Ghoul, sin importar su tamaño o número de brazos.

Reserva de Sangre: 20.

Notas: Debido a que los Vozhd están diseñados para ser moldeados a partir de múltiples Ghouls, las reglas para un único Vozhd variarán dependiendo del número de Ghouls que fueran moldeados para crear esta monstruosidad. Las estadísticas que aquí se proporcionan son para un único Vozhd creado a partir de cuatro Ghouls. Muchos Demonios utilizan quince o más Ghouls para moldear un Vozhd para sus propósitos. Los Narradores deberían, por tanto, ajustar las reglas en conformidad y los puntos de Sangre requeridos para su mantenimiento.



Experiencia

Ghouls y Aparecidos

Por Sangre es hecho

Vinculados por la Sangre de sus amos, los Ghouls sirven a los no-muertos y luchan sus batallas en las sombras. Empujados, seducidos o arrastrados a la noche, los Ghouls viven según los caprichos de sus amos... para bien o para mal.

Por Sangre es hecho de nuevo

Los Aparecidos son retorcidos y únicos. Tienen Poderes vampíricos y una prolongada vida, así como un tipo de Bestia propia. Creados al mezclar Ghouls con magia oscura, los Aparecidos se han convertido en algo completamente nuevo.

Ghouls y Aparecidos incluye:

- Creación de personajes Ghoul y Aparecidos revisada y expandida.
- Descripciones de Clan y Secta para los Ghouls que los sirven.
- Nuevas familias de Aparecidos, incluyendo a los Rossellini, la Hermandad Kairuán, etc.
- Nuevas reglas para Ghouls y Aparecidos, incluyendo: nuevos Méritos y Defectos, Trasfondos, packs de Disciplinas, etc.
- Un capítulo de narración con consejos para dirigir una crónica centrada en Ghouls o Aparecidos.
- ¡Y mucho más!

